マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT シリーズ Vol.5

ALL ABOUT

オール・アバウト・ワールドヒーローズ2ジェット

WORLD HEROES 2 JET

™

©SNK/ADK 1994

いま明かされる

ワーヒーの法則

基本システム徹底解析
知られざる当たり判定の世界
キャラクター相関図
連続攻撃研究委員会

対CPU戦完全攻略
対戦プレイ爆裂究極ガイド
ADKインタビュー
ボーナスゲームで乱舞をキメろ!

特別掲載
ワーヒー2JET全曲楽譜集

スタジオベントスタッフ・編

どれか1冊でも気に入ったアナタ，ぜひほかの本も読んでみてください

読んだ人をかならず満足させる

それがオール・アバウト・シリーズです

VOL.4 オール・アバウト 龍虎の拳2

■1,380円■240ページ(カラー96ページ)

オールアバウト・シリーズでおなじみとなった基本システムの徹底研究，対CPU戦や対2P戦の攻略はもちろん，開発者インタビューやメッセージー覧を掲載。対ギースの攻略法，エンディングの変化条件，アニメの絵コンテや全曲楽譜集など，どこにも載っていない情報が全ページにギッシリ。さらに，ナゾの心霊写真や，開発者が考案した歌詞などのお笑い情報も初公開。

VOL.3 オール・アバウト 餓狼伝説スペシャル

■1,380円■240ページ(カラー96ページ)

技ごとの得点，ダメージの計算方法といった内部設定や対CPU戦。対2P戦での攻略テクニックを紹介。ほかにも，隠れキャラやエンディングの変化する条件，海外版を含むボイス&メッセージ，ボツ設定，㊙情報，テレビ放映されたアニメの絵コンテ，テレビCM，攻略ビデオの開発手記などを掲載。開発者インタビュー，メーカーの書き下ろしによる登場キャラごとの秘話もある。

VOL.2 オール・アバウト ぷよぷよ

■1,280円■160ページ(カラー112ページ)

出版社対抗ぷよぷよ大会において，連続優勝を果たしたスタッフが『ぷよぷよ』を徹底解析。基本システムや点数計算の説明にはじまり，対CPU戦，対2P戦での攻略法，大連鎖に必要なテクニック「折り返し」を紹介。機種ごとのちがいや海外版の画面，開発者インタビュー，専門用語，全曲楽譜を紹介している。さらに，ぷよぷよ大会のドキュメント小説「バトル・オブ・ぷよぷよ」も掲載。

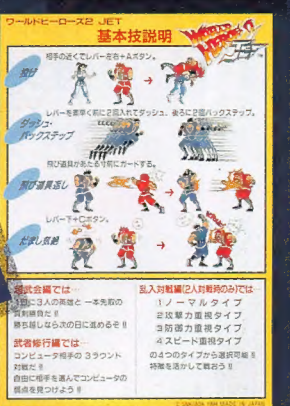
VOL.1 オール・アバウト 対戦格闘ゲーム

■1,480円■208ページ(カラー112ページ)

一大ブームとなった対戦格闘ゲームの名作を完全網羅。『ストIIダッシュターボ』『ワーヒー2』『餓狼2』『ファイターズヒストリー』『マーシャルチャンピオン』『ナックルヘッズ』『餓狼1』『ワーヒー1』『龍虎1』の基本システムや登場キャラをはじめ，必殺技のコマンドや連続技，エンディング画面を紹介。デザイン原案や設定資料，『ワーヒー2』の開発手記なども掲載している。

ALL ABOUT

WORLD HEROES 2 JET



ALL ABOUT WORLD HEROES JET

ワールドヒーローズ・シリーズの歩み 4

第1章 ワーヒーの法則 5
3種類のモードを解説しよう!! 6
これが超武会モードの流れだ! 7
操作方法 12
移動 13
基本技 14
投げ 14
必殺技 15
ガード 16
相手に与えるダメージの変化 17
得点 18
キャンセル 20
連続攻撃 20
気絶 21
飛び道具返し 22
対戦パラメータ 23
ワーヒー2・コレクション・カード・カタログ 24
スーファミ版『ワーヒー2』㊙情報 26

第2章 世界英雄&悪役名鑑 27
ハンゾウ~ゼウス 28
テレビCFガイド 96

第3章 対CPU戦完全攻略 97
ハンゾウ~リョフ 98
ボーナスゲームで乱舞をキメろ! 114
ゼウスを倒せ!! 116

第4章 対戦プレイ爆裂究極ガイド 119
ハンゾウ~リョフ 120
CD&ビデオ・コレクション 184

＊操作はプレーヤーが右向きの時

WORLD HEROES 2 J

ブロッケン	J.ガーン	ドラコン	リョウコ	J.マキシマム	エリック	ジャック	ハンゾウ	フウマ	リョフ	ジュラ
ロケットパンチ	豪虎覇煌道	ドラゴンキック	二段背負い投げ	ショルダーチャージングクラッシュ	トールハンマー	アイアンクロール	烈光斬	烈風斬	雄乱舞	タイガーフ
←溜め→+A	←溜め→+A	↓↘→+B	接近して←↙↓↘→+A	←↙↓↘→+B	↓↙←+A	←↙↓↘→+B	↓↘→+A	↓↘→+A	↓↙←+A	←溜め→
ハリケーンアーム	モンゴリアンダイナマイト	百烈撃	戊殺掌	ヘッドクラッシュ	エーギルヘブリング	ジョーズアタック	光龍破	炎龍破	気功蹴	タイガーク
↓↙←+A	↓溜め↑+A	Aボタン連打	↓↘→+A	↓↘+A	↓↙←+B	→↓↘+B	→↓↘+A	→↓↘+A	→↓↘↓↙←+B	←溜め→
スパークサンダー	モンゴリアンプレス	飛び足刀	掌底破	ライトニングタックル	ブリザードプレス	ニースマッシャー	忍法光輪渦斬	忍法風輪車斬	火炎拳	ムエタイキ
Aボタン連打	↓↘→+B	↓↘→+B	↘+A	→↓↘+A	←↙↓↘→+A	↓↙←+B	↓↘→+B	↓↘→+B	↓↘→+A	↓↘+
ロングスパークサンダー	ヘッドスライディング	飛竜脚	飛燕拳	スライディング	ロングホーン	ミキサークラッシュ	忍者レッグラリアート	空中炎龍破	槍撃破	ダブルニー
←↙↓↘→+A	↘+B	↓↘→+B	三角飛びをしてAボタン	↘+B	←溜め→+A	↓↘→+A	↓↘→+B	ジャンプ中→↓↘+A	↓↘→+B	↓↘→+

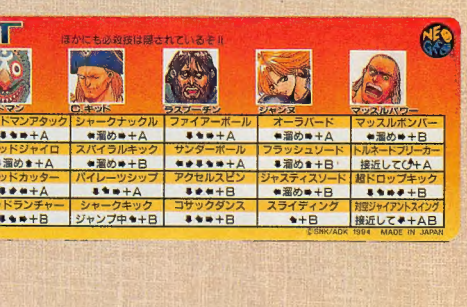
CONTENTS

第5章 Jの部屋 SPECIAL	185
開発者インタビュー	186
VOICE LIST	190
連続攻撃研究委員会	192
『ワーヒー2JET』超情報局	196
怪現象の部屋	199
ハメの恩返し	200
「字幕スーパー」大全集	204
全メッセージ・リスト	206
ワーヒー2JET全曲楽譜集	216
メイキング・オブ・ゲームビデオ『ワーヒー2JET』	241

キャラクター別索引

(表内に記載されているのは，それぞれが掲載されているページです)

	キャラクター・ガイド (第2章)	対CPU戦攻略 (第3章)	対戦攻略 (第4章)
ハンゾウ	28	98	120
フウマ	32	99	124
ドラゴン	36	100	128
J.カーン	40	101	132
ラスプーチン	44	102	136
ジャンヌ	48	103	140
ブロッケン	52	104	144
マッスルパワー	56	105	148
キャプテンキッド	60	106	152
エリック	64	107	156
リョウコ	68	108	160
シュラ	72	109	164
ジョニー・マキシマム	76	110	168
マッドマン	80	111	172
ジャック	84	112	176
リョフ	88	113	180
ゼウス	92	(116)	———



☆STAFFより☆

☆山下　章☆

オール・アバウト・シリーズの制作を手伝ってくれる人を募集中です。電波新聞社「オール・アバウト」係までご一報を。

☆山中直樹☆

執筆作業の開始直後，某所で「J.カーンをホカーンと誤記されてしまう。それが，ワールド疲労頭痛のはじまりだった……。

☆小石朋仁☆

〆切が迫ると，打ち込みミスも増える。マキシマムパワー，マッスグボンバー，対戦ハッスル……なぜマッスルばかり!?

☆板場利光☆

さすがにキャラが16人もいると疲れますね。8〜12人ぐらいが適当だと思うのですが……「キャラをたたせる」意味でもね。

☆石井弘一☆

「いい仕事あるよ」という甘い言葉につられて受けた仕事は世界一のフットボーラになることだった。とほほ。

☆宮崎良太☆

このシリーズも5作目だというのに，オレはいまだにオール・アバウトという言葉の意味をよく知らない。ま，いっか〜。

☆大出綾太☆

ワーヒーの法則「別冊の進行が厳しくなると，ベーマガ本誌の進行も厳しくなる」。発展形「みんなで仲良くお泊まり」。

☆仲　みゆき☆

ライター諸氏に，リョフについての質問ばかりされる。はぁ〜い，周瑜についての質問も受けつけてますよ。何かちがう？

編集：スタジオベントスタッフ
(山下　章／山中直樹／大出綾太／仲　みゆき)

制作スタッフ：小石朋仁(対戦，連続攻撃，ほか多数担当)，板場利光(CPU戦担当)，石井弘一(ジョニー＆ジャック担当)，宮崎良太(ジャンヌ担当)，安部理一郎(ドラゴン＆リョウコ＆マッドマン担当)，鹿島五郎(ブロッケン担当)，煌竜(リョフ＆エリック担当)，押田隆太(CPU戦協力)，中村京子(編集協力)，田中豊人(編集協力)，西部雅子(編集協力)，㊊我入間星

採譜：古川　宗，野平賢一

デザイン：鈴木雅彦(Graph House)，薮ふく子，ロゴス

写植：JC²

協力：㈱ADK，㈱SNK，サイトロン&アート㈱，㈱キョーワインターナショナル，㈱ザウルス，㈱ユウ

SPECIAL THANKS：
㈱ADK『ワールドヒーローズ2JET』開発チーム

制作：マイコンBASICマガジン編集部

マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

1994年8月25日第1刷発行　　定価1,380円(本体1,340円)

©1994 Printed in JAPAN

スタジオベントスタッフ・編

発行人　平山哲雄
発行所　㈱電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1−11−15
電話　(03)3445-6111
振替　東京5−51961
印刷・製本　奥村印刷㈱

落丁・乱丁はお取り替えいたします。

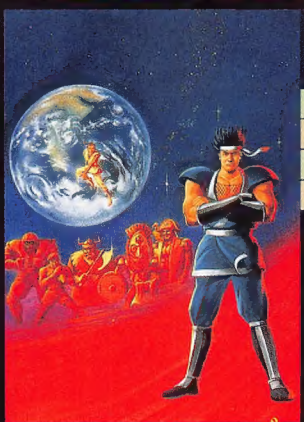
ワールドヒーローズ・シリーズの歩み

ワールドヒーローズ

MVS版	■SNK／ADK ■92年7月発売
ネオジオ版	■SNK/ADK■82メガ/25,800円■92年9月11日発売
スーパーファミコン版	■サンソフト ■9,800円 ■93年8月12日発売

史上最強の英雄は誰なのか？ その謎を解き明かすため，タイムマシンを発明したブラウン博士は，世界各地から８人の英雄を呼び，異種格闘技戦「ワールドヒーローズ」を開催した。やがて，その決着がつこうとしたとき，秘密結社ダムドが開発した液体金属戦士ギガスが乱入してきた――。

◀ギガスはあらゆる戦士に変身する能力を持つ。が、状況に応じた変身ができないため……



ワールドヒーローズ2

MVS版	■SNK／ADK ■93年4月発売
ネオジオ版	■SNK/ADK■146メガ/28,000円■93年6月4日発売
PCエンジン版(要アーケードカード)	■ハドソン ■6,900円 ■94年6月4日発売
スーパーファミコン版	■ザウルス ■9,980円 ■94年7月1日発売

1年後，英雄たちは6人の戦士を加え，再び史上最強を目指した。そのころ，ダムドは生体金属戦士ディオを開発したが，制御不能のため廃棄処分に。しかし，その直前に自我に目覚めたディオは，逆にダムドを壊滅。改良されたギガスを配下にし，行方をくらました。

◀闘いのエキスパートであるディオは、挑発ポーズ（写真）にまで攻撃判定があるのだ

ワールドヒーローズ2JET

MVS版	■SNK／ADK ■94年4月発売
ネオジオ版	■SNK/ADK■178メガ/29,800円■94年6月10日発売

２度にわたって開催された「ワールドヒーローズ」だが，ギガスやディオといった乱入者によって，いまだに決着がつかなかった――。その闘いから数か月後，「ワールドヒーローズ」の出場者たちに，主催者不明の無差別級トーナメント「世界英雄超武会」の招待状が送られてくる。英雄たちは，この大会に出場したが……。

◀シリーズ最大の身体を持つゼウス。その基本技、必殺技の性能と威力に悩まされた人も多いだろう

WHIZ JET

第1章

調べに調べた努力の結晶

ワーヒーの法則

普通にゲームをプレイしているだけではわからない内部設定を，メーカー提供の資料をもとに紹介していこう。なお，ダメージや気絶，そして点数の計算式は，ベーマガ編集部独自の調査で徹底的に解析しているのだ。どうすれば，より多くのダメージを与えられるのか？　どうすれば，より多くの点数が稼げるのか？――この章を読めば，すべてが理解できるぞ!!

3種類のモードを解説しよう!!

①超武会モード

このモードでは，一つのステージに3人の対戦相手が用意されており，ラウンドが変わる（勝敗が決まる）ごとに相手が入れ替わるのだ。2勝以上の成績を残せば，つぎのステージに進めるので，苦手なキャラがいても，ほかの2人に勝てば問題ないぞ。なお，ステージ4以降は，従来の「1人につき2ラウンド先取で勝ち」のルールとなる（くわしくは，右ページ）。

▲ステージ終了時には，対戦相手と試合結果，そしてトドメの技が表示されるぞ

②武者修行モード

いわゆる練習モード。超武会とちがい，ルールは「1人につき2ラウンド先取で勝ち」だが，このモードではステージごとに対戦相手を自由に選択できる。つまり，同じ相手を連続で選ぶことも可能なのだ。つづけて4人の相手に勝てば（コンティニューした場合は最初からやりなおし），武者修行モードだけのエンディングが表示されるのでガンバろう（メッセージ以外は全キャラ共通）。

▲おなじみのブラウン博士が登場して……

▲このように対戦相手を選択するのだ

③2P対戦モード

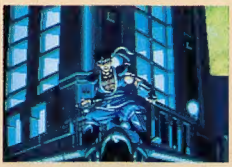
このモードの特徴は，乱入された側が使用キャラを変更できること（従来の格闘ゲームではできない）。また，新システムとして，使用キャラの能力配分をノーマル，攻撃力重視，防御力重視，スピード重視の四つから選べるようになったのだ。なお，ルールは従来の2ラウンド先取方式で，背景はスタート時なら1P側，それ以降は乱入したキャラの専用ステージとなる。

◀なんといっても，タイプ選択の導入は大きい

これが超武会モードの流れだ！

大会初日

場所：ニューヨーク（アメリカ）



▲出場選手（使用キャラ）は，高層ビルで決めポーズをするぞ

超武会モードの進行順序とステージ背景を紹介していこう。なお，初日～4日目までの対戦チームは以下の4種類で，各チーム内での対戦順は，つねに固定されている。4チームの登場順序はランダムでキマるが，統計で言えば，無敵対空➡酒池肉林➡奇怪千万➡剛力無双の順になりやすい。

大会に出場する4チーム

チームのメンバーは固定だが，登場順番はランダムなのだ

酒池肉林チーム

無敵対空チーム

剛力無双チーム

奇怪千万チーム

▲ネオンに飾られた屋外リング。オープニング用ビジュアルとステージ背景を兼ねており，オープニングでは背景が右から左上にスクロールするのだ

大会2日目

ブランデンブルク門（ドイツ）

地面には「BERLIN（ベルリン）」の文字が。また，ラウンドがはじまるたびに遠方からヘリコプターが飛んでくるぞ。

ボーナスステージ

場所：マドリードの酒場（スペイン）
対戦相手：サマンサちゃん（牛）

大会2日目を突破すると，このようなボーナスゲームに参加できる。ルールは，画面外（右側）から突進してくる猛牛に攻撃を当てるだけ。攻撃を食らった猛牛は，1秒間のけぞるが（攻撃によってはのけぞらずに再突進してくる），この間にも攻撃が当たるので（10回が上限），ガンガン攻めまくれば，それだけボーナス点が高くなるのだ。ただし，猛牛に打ち負けたり，ジャンプで逃げたりすると，観客からブーイング&空きカンが飛んでくるぞ。

また，画面上部には猛牛の位置を示すゲージが表示されている。猛牛のスピードは速いので，ゲージを頼りにタイミングを合わせよう。ジャンプ攻撃から攻めるなら，猛牛のシルエットが赤色（ゲージ左端）に達したときにジャンプするといいだろう。なお，ボーナスゲームのキャラ別パーフェクト獲得方法は114ページに掲載してあるぞ。

成功

失敗

大会3日目

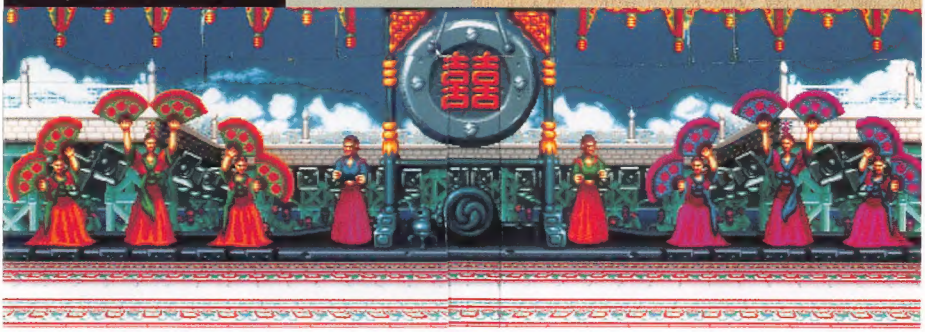
アルハンブラ宮殿（スペイン）

中央の噴水は，1回戦だと何ともないが，2～3回戦になると上で女性が踊りだすのだ（写真は3回戦のもの）。

大会4日目

ソウル（韓国）

民族衣装をまとった女性たちが応援している。中央には「韓」と描かれたドラがあるが，たたいて鳴らすような演出はない。



大会前夜

場所：裏高野(日本)
対戦相手：キャプテンキッド

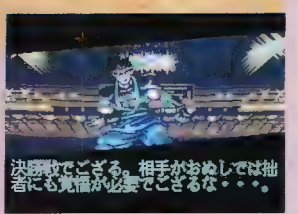
大会４日目を突破し，大会決勝の前夜を迎えると，キッドが飛空艇に乗って乱入してくる。このときのデモ画面は必見だ。なお，ここからは対戦相手が固定され，勝敗の決定方法が２勝先取に切り替わるぞ。

大会決勝戦

場所：ワールドドーム(日本)
対戦相手：ハンゾウ

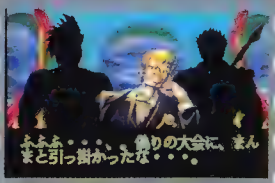
キッドに勝てば，超武会の決勝戦に参加できる。ハンゾウの登場シーンは，写真のような固定画面。キャラの性格上，キッド以上のハデな登場シーンはムリだったのか？

決勝戦の会場は，いままでの野外とは異なり，全天候型のドーム・アリーナとなっている。その名称は「ワールドドーム」だが，天井の形態から察すると，モデルは某Fドームだろう。



暗黒超武会 1回戦，2回戦，決勝

場所：暗黒城（次元のはざま）
対戦相手：ジャック，リョフ，ゼウス



まずは、優勝おめでとう。
私の名は覇王ゼウス。

超武会という偽の大会をエサに、本物の英雄をおびきだして洗脳し、

全時代を支配する事こそ我が目的!!
私は神になるのだ!!

お客様に失礼のないようにな!!
いけ!!

それでは、私の期待を裏切らんでくれたまえ。

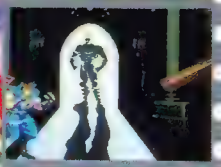
ジャックを倒す

ちっ！ジャックのヤツめ。
己の力を過信しおって!!

おい貴様!!俺とヤツを一緒にせんことだ。そうでないと・・・・

死ぬことになる!!

リョフを倒す



ハンゾウに勝ち，超武会に優勝すると，3人のワールドヒールズが待ち受ける「暗黒超武会」へと招待される。ステージは3人とも一緒だが，ゼウス面だけは中央の扉がない（デモでゼウスが壊すから）。また，ゼウスの体力が1/6以下になると，ひっきりなしに鳴っていた稲妻が静まってしまうのだ。

▼写真はジャック＆リョフ面。
上半分はデモに登場する

ゼウスを倒す〜 エンディング

最終ボスであるゼウスに勝てば，晴れてエンディングだ。

共通パターンのあとに表示されるデモは，ゼウス戦で2本目を取ったときの残り体力によって3種類に変化するぞ。その条件と，それに対応したデモは以下のとおり。なお，最終ラウンド以外の残り体力，コンティニューの有無などで，デモが変化することはないのであしからず。また，使用キャラによるエンディングのちがいは，ゼウスを倒したときのポーズだけだ(右写真)。

◀各キャラがさまざまな勝ちポーズをとるのだ

共通パターン

ゼウスが起き上がり，最後の力を振りしぼって気を放出するが，身体が耐えきれずに血を吹きだし，再び転倒してしまう

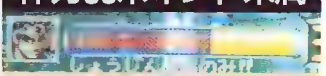
体力71ポイント以上

コミカルで，次回作の登場を予感させる(か？)。スタッフ・ロールが表示されるのは，このエンディングだけ。

体力36ポイント以上71ポイント未満

いわゆる1枚絵。写真ではわからないが，ゼウスの左手が激しくケイレンしている。前作では，ジャンヌが同様に手をプルプルさせていた。

体力36ポイント未満

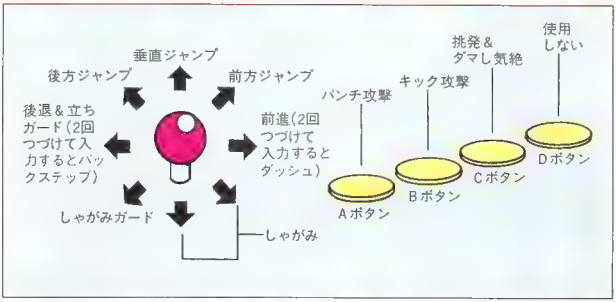


これも1枚絵。「我が生涯に一片の悔いなし」といった感じか？　崩れ落ちる暗黒城（のガレキ）をバックに稲妻が光りまくるのだ。

操作方法

『ジェット』の操作は，右図のような8方向レバー＋3ボタンで行なう（Dボタンは使用しない）。これは，前作&前々作と同じなので，ワーヒー・シリーズをプレイしたことがある人なら問題ないだろう。

この操作形態の特徴は，パンチ&キック攻撃の強弱が，ボタンを押した長さによって区別されることだ。右にもあるとおり，弱攻撃なら7/60(＝0.116)秒未満，強ならそれよりも長くボタンを押していればいい。雰囲気で言えば「弱は　瞬だけ押す，強は押しっぱなしに」といった感じだ。なお，『龍虎の拳2』も同様のシステムを採用しているが，その強攻撃は8/60(＝0.13)秒以上ボタンを押すのが条件だったので，同じ感覚でプレイしていると，混乱する可能性があるぞ。



ボタンを押している長さが
強攻撃＝0.116秒以上

今回からCボタンが挑発専用ボタンになったので（いままでは投げ技も兼ねていた），ボタンが二つしかないゲーム台でも，難なく遊ぶことができる（ブロッケンだけはジェットアタックの中断にCボタンを必要とするが）。

また，相手が近くにいる場合，レバー←or→＋強パンチ（Aボタン押しっぱなし）で投げ技を仕掛けることができる。ただし，なかには，強キック(Bボタン）やレバーを↓に入れたり，必殺技コマンドを入力しても投げ技を仕掛けることができるキャラもいるぞ。

多彩な挑発システム

『ジェット』の挑発ポーズは，ジャンプか攻撃&挑発すれば，いつでも中断できるようになった（③はのぞく，②は地上移動でもキャンセルできる）。また，挑発中に攻撃されても，レバーを防御方向に入れておけば，ちゃんとガードするのだ（①~③共通）。

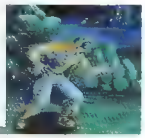
①レバー＋Cボタンによる挑発……Cボタンを押したときに入力しているレバーの方向によって，挑発ポーズが4種類に変化する。↑＋Cボタンの挑発は存在しないので注意（ジャンプするだけ）。また，Cボタンを長く押せば，それだけ挑発のタイミングが遅くなるぞ。

②野ざらし挑発……　一部のキャラにかぎり，一定時間ダメージを受けない&操作しないでいると挑発ポーズをとる。

③同時押し挑発……キッドとマッドマンは，ABCボタン同時押しによる挑発も用意されているのだ。

中立＋Cボタン

ブロッケン，キッド，リョウコ，マッドマン，ジャックは専用ポーズ，それ以外のキャラは勝ちポーズをとる。



↓要素＋Cボタン

ウソの気絶ポーズ「ダマし気絶」。相手が本当に気絶したとき，となりで使うのが効果的だ（笑）。

→＋Cボタン

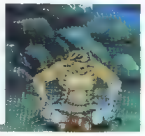
全キャラとも，勝ちポーズをとる。ポーズをとっている時間は，中立＋Cボタンのときよりも長い。

一定時間，何も入力しない

ドラゴン，ブロッケン，キッド，ジョニー，ジャック，リョフ，ゼウスに設定されている。

←＋Cボタン

時間切れポーズをとる。キッドとマッドマンにかぎり，鷹や精霊がいないといったちがいが。



ABCボタン同時押し

キッドとマッドマンのみ。前作とのちがいは，挑発中でもガード可能になったこと。

移　動

キャラクターの移動に関しては，『ジェット』では従来の対戦格闘ゲームとほぼ同じシステムを採用している。下の表には，キャラごとの移動能力差をまとめておいたので参考に。

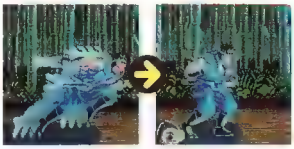
では，特殊移動であるダッシュとバックステップについて説明しよう。まず，これらは，いずれもレバーを前方（後方）に2回つづけて入力すれば，仕掛けることができる。厳密に言えば，レバー前方→ニュートラル→前方を規定時間内に行なえばいい。その時間内なら，関係ない方向（↑要素以外）にレバーを入力しても構わないが，実際にプレイするときは「前方 ›少し離す →前方」と操作するのが一番確実だ。

なお，ダッシュは何らかの操作（レバー前方or前方下以外）をすれば，いつでも中断できるぞ。ただし，ダッシュ中にガード操作をした場合，ダッシュを中断してからガードが可能な状態になるまで，少しだけ無防備になってしまうのが難点だ。また，バックステップは無敵状態があるものの，一度はじめると最後まで中断できないので，使いどころをマチガえないように。

キャラクター	移動速度		ダッシュ速度		滞空時間		ジャンプ高度		飛距離
	前方	後方	前方	後方	垂直	斜め	垂直	斜め	斜めのみ
ハンゾウ	6	7	9	8	7	7	10	8	6
フウマ	8	7	9	8	9	9	6	4	8
ドラゴン	9	8	9	8	10	10	10	7	5
J.カーン	6	4	6	8	4	2	2	2	1
ラスプーチン	9	9	6	8	4	2	1	1	4
ジャンヌ	7	5	9	8	8	8	7	5	6
ブロッケン	5	3	9	5	0	−1	3	2	6
マッスル	5	2	6	5	3	1	5	3	2
キッド	9	7	9	7	1	0	10	9	9
エリック	6	2	6	6	5	3	2	2	3
リョウコ	8	6	9	7	7	4	8	10	7
シュラ	6	2	9	7	2	3	4	2	3
ジョニー	6	2	6	6	2	3	2	1	3
マッドマン	6	2	8	6	8	6	9	7	2
ジャック	10	10	9	9	9	9	5	3	8
リョフ	10	10	7	9	5	3	8	7	10
ゼウス	10	10	10	10	6	5	8	6	7

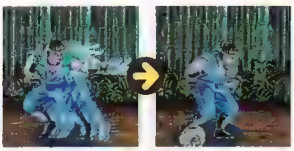
※表内の数値は約10段階評価によるもので，10を最高値とします。

ダッシュ



ダッシュは，基本技，必殺技，投げ技でなら瞬時に中断できるが，ガードで中断したときや効果時間を経過すると，しばらく無防備になってしまう。

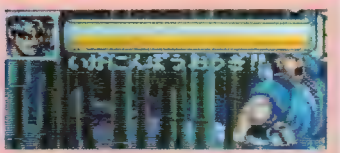
バックステップ



移動開始から終了までは完全無敵なので，起き上がりに使えば無敵から無敵になる。ただし，移動終了時にはダッシュと同様，無防備状態があるぞ。

字幕スーパーに注目！

体力ゲージの下に「字幕スーパー」が表示されるのは，『ジェット』ならではの演出だ。このメッセージは移動したときをはじめ，試合開始や勝敗決定，攻撃したときなど，1キャラにつき20パターン以上用意されているのだ。見ているだけでも，かなり楽しめるぞ。ただし，最大の難点は，プレイしている人は，コレを見ているヒマがないことだろう。なお，204ページには，キャラごとの字幕リストが掲載されているぞ。



▲これは光龍破を使ったときのもの。必殺技にはメッセージが一つずつ用意されているのだ

基本技

『ジェット』の基本技は，きわめて豊富だ。というのも，ボタンの強弱や間合いといった要素だけでなく，「攻撃するときにレバーを←or→に入力しているか否か」でも，攻撃内容が変化するからだ。

ただし，基本技によっては，レバーのON(入力した)，OFF(入力しない)ともに攻撃が同じ場合もある。また，見た目は同じでも，攻撃値だけが高かったり，キャンセルがかけられなかったりといったちがい（これはONの場合に多い）もあるので，基本技一覧表（→第2章）を参考に，自分の愛用キャラの性能をしっかりと把握しよう。

■同じ「地上での強パンチ」でも……■

	レバーOFF		レバーON	
間合いが近い		◀ヒジ→裏拳の2段攻撃。ヒジだけはキャンセル可能だ		◀レバーONだとボディブローに。これもキャンセルできる
間合いが遠い		◀下段→上段の2段攻撃。あまり使い道はない		◀レバーONだと踏み込んでからの裏拳になるのだ

投　げ

投げ技の特徴は，ダメージがそれなりに大きいこと，操作した瞬間に攻撃を当てられる（つかめる）こと。なお，投げの間合いは個人差があり，右記のようになっている。必殺技投げは別記しておいたので参考にしてほしい。

■投げ範囲の広さランキング

①トルネードブリーカー

②マッスル，リョウコ

③ハリケーンドロップ，二段背負い投げ，首切り投げ，ジョニースペシャル，バスタースルー，ハンゾウ，フウマ，ブロッケン

④シュラ，エリック，ジョニー，ジャック，ゼウス

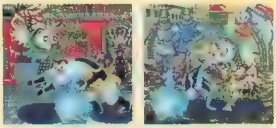
⑤ドラゴン，J.カーン，ジャンヌ，ラスプーチン，キッド

⑥リョフ

投げ技は3種類

通常投げ

操作方法は←or→＋強パンチ（例外あり）。投げる方向はレバーの向きで決定。つかみ技は，レバー&ボタン入力を多く行なえば，それだけ与えるダメージが増加する。食らう側がダメージを緩和する方法も同様。



▲左が投げ技，右がつかみ技だ。間合いについては，本文を参考に

必殺技投げ

必殺技の投げ技は，つかむ間合いが広く，ガードが解けた瞬間のキャラを投げることもできる（通常投げだと，その直後から可能になる）。そのかわり，技によっては攻撃値が通常投げより少ないことも。

▲基本的なシステムは通常投げと同じだが，演出効果などが大きく異なる

空中&対空投げ

空中投げはフウマ，ドラゴン，リョウコが使用できる。いずれも操作は，お互いが空中で接近時に↑か↓以外＋Aボタン。強弱は関係ない。また，マッスルは地上から空中にいる相手をつかむこともできるのだ。

▲左が空中投げで，右が対空投げ。キワめれば強力な対空攻撃になるぞ

必殺技

コマンド入力の受付時間について

必殺技コマンドの受付時間について説明しよう。まずは，右の図を見てほしい。この要点となるのが……。

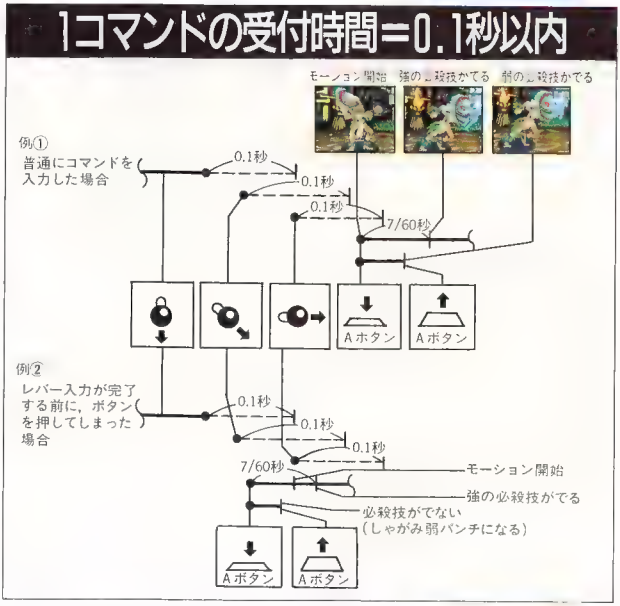
①最初のレバー入力は，入れっぱなしの状態からでもいい。

②レバーはそれぞれの方向へ0.1秒以内に入力していかないとダメ。ただし，その受付時間内なら，関係ない方向にレバーを入れてもいい。

③ボタンの受付時間は，レバー操作が終わってから0.1秒間。レバー操作の完了と同時にボタンを押してもいい。

④レバー操作が正しければ，ボタンを押した瞬間に必殺技のモーションが開始される。ボタンの強弱については，最初のモーション中に判別する。

⑤レバー操作が終わる直前にボタンを押しっぱなしにした場合，ボタンを押してから7／60秒までにレバー操作が完成すれば，ちゃんと必殺技がでる。



めくりにおけるコマンド入力

必殺技コマンドのレバー操作は，相手が反対（左側）にいると，左右対称に変換する必要がある。では，めくったorめくられた場合，コマンドの入力方向はどう変化するのか？　詳細は下の表のようになっているが，とりあえず具体例を挙げて説明しよう。

①自分の起き上がりに相手がめくってきた場合……頭上を狙うような感じでめくられたら正方向，早めに跳び越えられたら逆方向に入力する。それ以外の状況は，操作が複雑&失敗する可能性が高いので素直にガードしよう。

②ジャンプで相手をめくった場合（攻撃の有無を問わず）……着地前から正方向にコマンドを入れていい。

③突進技でめくった場合（攻撃の有無を問わず）……着地時に硬直し，かつ振り向かないもの（微塵隠れの術，ライトニングタックル，居合蹴り，ジョーズアタックなど）は，硬直が解けるまで逆方向。ジャスティスソード，シャークキック，ミキサークラッシュなどは正方向でいい。

④めくる前&降下中に攻撃を当て，めくった場合……コマンドは正方向でいいが，横タメの必殺技を持つキャラは注意。ジャンプ中，レバーを後方に入れつづけ，着地時にボタンを押すと，必殺技が暴発する可能性があるのだ。

めくった場合

自分	相手	コマンド	攻撃方向
右向き	右側	正方向	右
右向き	真下	正方向	右
正面	左側	正方向	左
左向き	左側	逆方向	左

めくられた場合

自分	相手	コマンド	攻撃方向
右向き	右側	正方向	右
右向き	左側	正方向	右
正面	左側	正方向	左
左向き	左側	逆方向	左

突進技でめくった場合

自分	相手	コマンド	攻撃方向
右向き	右側	正方向	右
右向き	左側	正方向	右
正面	左側	正方向	右
左向き	左側	逆方向	左

※正方向…相手がいる位置に対応した方向／逆方向…正方向と左右対称の方向

ガード

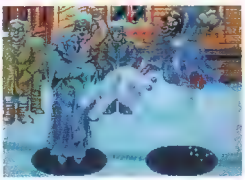
ガードの種類

『ジェット』のガード操作は，多くの対戦格闘ゲームと同じだ。

●立ちガード……すべてのジャンプ攻撃と，しゃがみ弱&強キック以外の地上攻撃を防ぐ。めくり時は逆方向。

●しゃがみガード……ジャンプ攻撃はいっさい防げないが，すべての地上攻撃を防ぐことができる。

←立ちガード



◀レバーを後方に入力すれば立ちガード

↙しゃがみガード

◀レバーを後方下に入れればしゃがみガードだ

ガードによる硬直時間と反動

攻撃をガードすると，しばらく行動不能（硬直）になり，さらに攻撃の反動で相手から離れる現象が起きる。この硬直時間と反動は，技によってまちまちで，強攻撃なのに少なかったり，弱攻撃なのに多いこともあるのだ。これはガードにかぎらず，攻撃を食らった場合でも同様のことが言える。ガード後の反撃を確実にするためにも，それぞれの硬直時間を把握しておきたい。

なお，ガードによる硬直が解ける前に，つぎの攻撃が当たると，ガード操作をしていなくても，自動的にそのキャラがガードするぞ（＝強制ガード）。ただし，強制ガードにはデメリットが多いので，極力さけたいところだ。

▲飛び足刀の場合，最後の一撃まで，まったく反動がないうえに，強制ガードさせられる。写真は1段目と4段目のもの

『ジェット』では，投げ技もガードできる!!

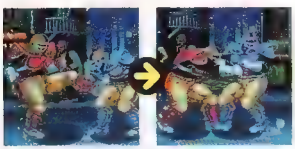
ここで「投げガード」というテクニックを紹介しよう。これは，相手の投げ技を無効化する現象のことで，その方法は以下の3種類。

①全身無敵になる技を使う……無敵必殺技の光龍破をはじめ，バックステップもコレに該当する。

②地上投げなら空中に，空中投げなら地上に逃げる……それなりに使えるが，確実とは言えず，下の写真のような連係だと，ジャンプするためにかがんだところを投げられたり，跳んだところにカス投げ技（投げ技が無効化されたため，入力した←or→+強ボタンの影響で暴発する立ち強攻撃）が当たってしまうこともあるのだ。

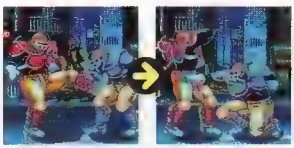
③相手が投げ技の操作をした瞬間，基本技を仕掛ける……これが『ジェット』ならではシステム。基本技には，攻撃判定が出現する瞬間まで，投げ技を無効化する能力があるのだ。下に具体的な使用例を掲載したので参考に。

こんなコンビネーションも



▲写真のような「地上弱攻撃→必殺技投げ」という連係は，連続攻撃とカンちがいするほどのタイミングでつながるが……

投げガードを使えば…



▲弱攻撃をガードした直後にボタンを連打すれば，相手の投げは無効化され，強パンチに化けてしまう。当然，勝つのはコチラ

強制ガードの恐怖

一見便利そうな強制ガードにも，大きな短所がある。それは，飛び足刀やアームパンチのような必殺技でケズリ放題されてしまうということだ。また，強制ガードは立ち→しゃがみに移行できても，しゃがみ→立ちには移行できない。つまり，しゃがみガードの硬直中にジャンプ攻撃がくると……。

◀しゃがみガードによる硬直中は，立ちガードの操作をしても……

◀立ちガードには移行できず，ジャンプ攻撃を食らってしまうのだ

相手に与えるダメージの変化

『ジェット』のダメージ計算は，技一覧表（→第2章）にある攻撃値を状況の変化に応じ，表①～⑥の計算式に代入して，最終的な数値を算出するのだ。ケズリのときは，さらにその数値を1／6にすればいい。では，下記の例をもとに，ダメージの計算方法を説明しよう。

●自分の体力が10，相手の体力が45
●しゃがみ強キックに光龍破を当てた
●自分は攻撃力重視，相手がノーマル

（光龍破の攻撃値）　→22
×0.75（ダメージの緩和）　→16
×1.0625（体力差カウンター）→17
×1.25（攻撃カウンター）　→21
×1.125（対戦ステータス）　→23

で，ダメージは23ポイントになる。重要なのは，攻撃値は表①～⑥の順に

◀しゃがみ攻撃orしゃがみガードには状態カウンターが適応されないぞ

代入すること，計算式を通過するたびに小数点以下を切り捨てることだ。また，表③の「しゃがみ」にしゃがみ攻撃&ガードは含まれない，投げ技には表④が適用されない，ジャンプ基本技への反撃は表④が無視される，表⑤以外の計算式はあらゆるキャラ（CPU含む）に共通している，などにも注意。なお，表⑤の数値は，CPUの難易度に比例して増減する。MVSランクの超武会モードでは，対キッド戦から最大値になるぞ。

強の基本技&必殺技でケズったときのダメージ量＝
本来のダメージ×$\frac{1}{6}$（小数点以下切り捨て。ただし，数値が1未満になった場合は1とする）

表① ダメージの緩和

相手の残り体力	ダメージ
96～49	×1.00
48～17	×0.75
16～00	×0.50

表② 体力差カウンター

（相手－自分）の体力差	ダメージ
＋0～29	×1.000
＋30～59	×1.0625
＋60～96	×1.1875

表③ 状態カウンター

相手の行動	ダメージ
しゃがみ（しゃがみガードは不可）	×1.25
しゃがみ以外の行動	×1.00

表④ 攻撃カウンター

相手の攻撃	ダメージ
弱の基本技	×1.125
強の基本技	×1.25
必殺技（強弱問わず）	×1.50

表⑤ CPUキャラ専用カウンター

CPUキャラの残り体力	ダメージ
96～65	×1.000
64～0	×1.0625～1.375

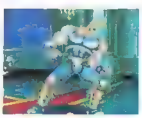
表⑥ 対戦ステータスによるダメージ量の変化

自分＼相手	ノーマル	攻撃力重視	防御力重視	スピード重視
ノーマル	×1.000	×1.125	×0.875	×1.125
攻撃力重視	×1.125	×1.1875	×1.000	×1.1875
防御力重視	×0.875	×1.000	×0.875	×1.000
スピード重視	×0.8125	×1.000	×0.750	×1.000

攻撃を食らったときのリアクション

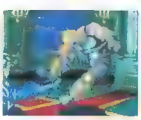
『ジェット』の食らいポーズは，じつに多彩だ。なかでも特徴的なのが，互いが同時に攻撃を当てたときに見ることができる「弾き合い」だろう。

▲これが弾き合い。写真のようになり，お互いのダメージが無効化されるのだ

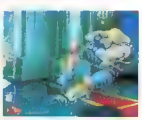


▲ジャンプ攻撃を食らうと上段のけぞり

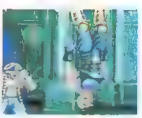
▲地上攻撃を食らうと中段のけぞり



▲足払いや一部の必殺技では転びダウン



▲画面端にたたきつけられる横ダウン



▲地面にたたきつける上ダウン

▲もはや定番の燃えろファイヤー

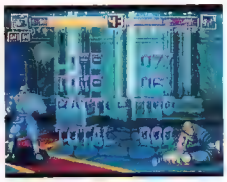
▲ビリビリの電気ショック

▲格闘ゲームにはめずらしい冷凍保存

※ゲーム・スタート時（ゲージ満タン）の体力は，96に設定されている。

得点

多くの人を悩ませた『ジェット』の得点計算システムも解析したので紹介しよう。そもそも，得点という概念は，超武会モードにしか存在しない。しかも，単純な加算方式ではなく，下記のような評価制を採用しているのだ。



▶超武会で加算されていくポイントはライフ，タイム，バトルの3種類

まず，試合に勝つと（負けた場合は無得点），残り体力で変化する「ライフポイント」，残り時間で変化する「タイムポイント」，攻撃内容で変化する「バトルポイント」の合計が加算されていく。そして，ゲーム・オーバーor全面クリアのときに，その合計ポイントを，そのプレイで闘ったラウンド数（負けたラウンドも含める）の合計で割る。このように算出された平均点が，最終的な得点となるのだ。では，それぞれの詳細を説明していこう。

◀ハイスコアを獲得すれば，このようなネーム登録画面が表示されるぞ

評価点＝3種のポイントの合計÷それまで闘ったラウンド数

※300点が上限，小数点3位以下切り捨て　（ボーナス面をのぞく）

それぞれのポイントはこのように変化する

バトル・ポイント

表にもまとめてあるが，ライフとタイムのポイントは，どちらも残量に比例して減少する。バトルポイントは，ガードの有無にかかわらず，攻撃を当てるごとに表内の数値が加算されるのだ。しかも，トドメ（フィニッシュ）の攻撃については多めに設定されているぞ。

攻撃内容	ヒットorガード	フィニッシュ
基本技・弱，一部の特殊＆必殺技	1	1
基本技・強	2	5
投げorつかみ技（必殺技投げも含む）	1回につき2	1回につき5
大半の特殊技＆必殺技	3	10

ライフ・ポイント

残り	得点	残り	得点	残り	得点
96	100	61	64	22	23
95	99	60	63	21	22
94	98	59	61	20	21
93	97	58	60	19	19
⋮	⋮	57	59	18	18
83	87	⋮	⋮	17	17
82	86	43	45	16	16
81	85	42	44	⋮	⋮
80	84	41	43	7	7
79	82	40	42	6	6
78	81	39	40	5	5
77	80	38	39	4	4
76	79	37	38	3	3
⋮	⋮	36	37	2	2
63	66	⋮	⋮	1	1
62	65	23	24	0	0

タイム・ポイント

残り	得点	残り	得点	残り	得点
70	100	54	77	15	21
69	99	53	76	14	20
68	97	52	74	13	18
67	96	51	73	12	17
66	95	50	72	11	15
65	93	49	70	10	14
64	92	⋮	⋮	9	12
63	90	44	63	8	11
62	89	40	57	7	10
61	87	36	51	6	8
60	86	32	46	5	7
59	84	28	40	4	5
58	83	24	34	3	4
57	82	20	28	2	2
56	80	⋮	⋮	1	1
55	79	16	23	0	0

※ライフ・ポイント＝残りライフ×1.05/タイム・ポイント×1.44（端数切り捨て）

飛び道具のバトルポイント

前述のとおり，基本技と投げ技のポイントは全キャラ共通で，特殊技や必殺技の各ポイントについては，第２章の攻撃一覧表に記してあるとおりだ。ところが，飛び道具を多用するキャラだと，どうしてもポイントの計算が合わないことがある。それは，「相手に飛び道具が当たったときの自分のキャラの動作」によってポイントが決定されるからだ。つまり，飛び道具が当たった瞬間に，何らかの必殺技を使っていれば３or１ポイント，強攻撃なら２ポイント入るわけ。なお，飛び道具が当たったときに中立だったり，移動していると１ポイントしか入らない。スキが少ない飛び道具を持つキャラは注意。

飛び道具が相手に当たったときの状態	ヒットorガード	フィニッシュ
ニュートラルor移動している	1	1
何らかの攻撃を仕掛けて硬直している	その攻撃のポイントがそのまま加算	

点稼ぎの秘技「死人にムチ打ち」とは？

点数を稼ぎたければ，体力とタイムを多く残し，たくさん攻撃を当て，勝ちつづければいい。――と，言うだけならラクだが，バトルポイントはフルタイムで闘わないと，なかなか100(最大値) に達しないので，いかにしてコレを稼ぐかがカギとなるのだ。

そこで役に立つのが「死人にムチ打ち」モードだ。これは，右記の条件でトドメをさすと，断末魔をあげて吹き飛んだキャラに，追加ダメージを与えられるシステムだ。もともとは演出として導入された（らしい）システムだが，重要なのはムチ打ちによる攻撃でも，ちゃんとポイント（しかもフィニッシュ点）が加算されることだ。キャラ別に，手軽に高得点を獲られる方法を表にまとめたので参考にしてくれ。

「死人にムチ打ち」にする方法

Ⓐ 攻撃を連発する技でトドメをさす

Ⓑ 基本技でトドメをさし，そのキャンセルで必殺技(飛び道具以外)を仕掛ける

Ⓒ 特定のつかみ技でトドメをさす

ムチ打ちを狙うときの注意点を説明しよう。まず，長時間ダウンさせる(２回バウンド) 攻撃だと，Ⓐは無効になってしまうが，空中で当てるかⒷを使えばムチ打ちになる。ただし，飛び道具や戻殺掌，ブリザードブレスは途中で消えてしまうので，ムチ打ちはできない。Ⓒはリョフの投げ技（槍烈破，風車殺し）だけ該当する。ラスプーチンのせっかんストームも奇数回目でトドメをさせばムチ打ち（１回だけ）になるが，点数は入らない。

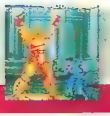
ポイント獲得に有効なフィニッシュ

キャラクター	攻撃方法　※（ ）内は最大ヒット回数	ポイント
ハンゾウ	しゃがみ強キック→弱・忍法光輪渦斬（３）	35
フウマ	しゃがみ強パンチ→弱・忍法風輪華斬（３）	35
ドラゴン	強・飛び足刀（４）	40
J.カーン	近距離立ち強パンチ（２）	10
ラスプーチン	しゃがみ強パンチ→強・アクセルスピン（４）	45
ジャンヌ	弱・オーラバード→強・ファイアーバード（２）	30
ブロッケン	近距離ON強キック→強・アームパンチ（７）	75
マッスル	しゃがみ弱パンチ→超ドロップキック	11
キッド	弱・シャークナックル→強・ハイパーヤクザキック	20
エリック	しゃがみ強パンチ→トールハンマー	15
リョウコ	遠距離ON強パンチ→強・居合蹴り	20
シュラ	しゃがみ強パンチ→ダブルニーキック（２）	25
ジョニー	遠距離ON強パンチ→強ショルダーチャージングクラッシュ	15
マッドマン	しゃがみ強キック→強マッドカッター（５）	55
ジャック	遠距離立ち強パンチ→ミキサークラッシュ（６）	65
リョフ	槍撃破（10）	100

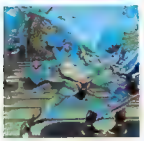
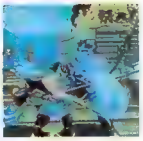
◀トドメの基本技が当たる直前にコマンド入力が完成すれば……

◀通常ならムチ打ちにならない忍法光輪渦斬もご覧のとおりだ

キャンセル



必殺技によってキャンセルの難易度が変わる!!

可　能	不可能
	

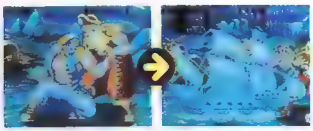
▲上写真は，同じ基本技をでた直後(左)とモーションの終わりぎわ(右)に当てて撮ったもの。当てるタイミングが遅いとキャンセルできないのだ

おなじみのキャンセルだが，『ジェット』では，タメ系の必殺技がキャンセルしづらい現象が発生するのだ。

そもそも，基本技にはモーション中に「キャンセルができる時間帯」が設定されている。コマンドor連打系の必殺技なら，それよりも前にコマンドを入れてもキャンセルされるが，タメ系では前述の「時間帯」でしかコマンドを受けつけない（先行入力が認められない）のだ。タメ系だけは入力のタイミングがキツくなるわけ。

同様に，同じ基本技でも，攻撃モーションのでぎわに当てないとキャンセルできない場合がある。左にその具体例があるので参考に。

コマンド系だと



▲攻撃が当たった瞬間（写真の状態）にコマンドを入れても，キャンセルされるが……

タメ系だと

▲攻撃が当たってから（写真の状態で）コマンド入力しないと無効にされてしまうのだ

必殺技投げも……

◀タイミングが合えば，基本技をカラ振ったときもキャンセルできる。それを利用すると，写真のような連係が可能になるぞ

連続攻撃

『ジェット』における連続攻撃の理論は，比較的オーソドックスなものとなっている。つまり，攻撃を食らってのけぞっているキャラは，のけぞり状態のときにつぎの攻撃が当たると，ガードできずに食らってしまうのだ。この現象を「つながる」と言い，それを利用したコンビネーションを連続攻撃（連続技）と称する。

なお，連続攻撃による攻撃値の増減はまったくない。つまり，連続攻撃として当てようが，バラバラに当てようが，相手に与えるダメージは変わらないのだ。各キャラごとの連続攻撃については，第4章や連続攻撃研究委員会（→192ページ）をご覧あれ。

キャラによって，入るor入らないがある

本書で紹介する連続攻撃には，特定の相手によって成立するorしないモノが存在する。というのも，『ジェット』では，体格差による判定位置のちがいだけでなく，攻撃を食らったときの「のけぞり時間」にも個人差があるからだ。とくに，マッスルは強攻撃を食らったときの中段のけぞり時間が長めに設定されているため，彼にしか入らない連続攻撃がヤマほど発見されている。それぞれの差については，これまた連続攻撃研究委員会のページにて。

マッスル以外のキャラでは

▲下段のけぞりになる強攻撃を当てると，写真のタイミングで硬直が解けるが……

ところがマッスルの場合は

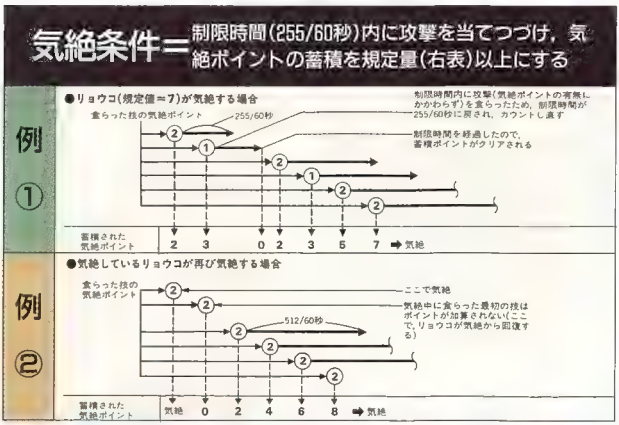
▲マッスルだけは，まだのけぞっているのだ。それだけ連続攻撃を食らいやすくなる

気　絶

キャラが気絶する条件

前作では，連続攻撃でも使わないかぎり，めったに気絶しなかった。しかし，『ジェット』では気絶ポイントが尾を引いたり（なかなか無効化されない），気絶のしやすさに個人差があることに気づいた人もいるだろう。とりあえず，気絶の条件は以下のようになっている。技ごとの気絶ポイントは，技一覧表（→第2章）を参考にしよう。

また，文章だけだと伝えづらい部分も多いので，下のような図（具体例）を掲載しておく。



気絶ポイントの規定量

キャラクター	規定量
ハンゾウ	8
フウマ	8
ドラゴン	9
J.カーン	12
ラスプーチン	8
ジャンヌ	9
ブロッケン	11
マッスル	11
キッド	9
エリック	10
リョウコ	7
シュラ	8
ジョニー	10
マッドマン	9
ジャック	8
リョフ	10
ゼウス	12

そのほか気絶にまつわる話

①規定量を超えても気絶しない

以下の必殺技の1段目や，ジャンプ中に攻撃を食らって気絶ポイントが規定量に達しても，そのキャラは気絶しないことがあるのだ。しかも，この直後に食らった攻撃の気絶ポイントは，気絶時の攻撃と同様に無視される。

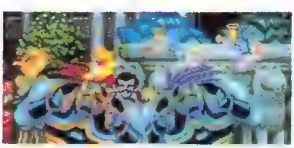
この技には要注意!!

▲詳しくは本文にて。ただし，2段目で規定量に達したときはちゃんと気絶するのだ

②気絶マークは2種類

気絶したキャラの頭上を回転するキャラは2種類ある（トリと天使）。これらは，気絶したときに受けた気絶ポイントの合計によって変化するのだ。詳細は下の表のとおり。なお，ダマし気絶のときはトリが回転する。

マーク	必要気絶ポイント	最高気絶時間
鳥	7～11	2秒
天使	12～	4秒



▲これがトリと天使だ。天使はJ.カーン，ブロッケン，マッスルにしか出現しないぞ

③気絶時の規定量は?

左上の図でも説明してあるが，気絶中に食らった攻撃にかぎり，気絶ポイントが無効化されるのだ。ただし，気絶から自然回復した場合は，通常どおり（前述の特典はない）。

④気絶から早く回復する方法

気絶による最高硬直時間は，左の表のようになっているが，それよりも早く復帰したいときは，つかみ技を食らったときと同様に，レバー&ボタンの入力を多く行なおう。いわゆる「レバーをグルグル回して，ボタンをバシバシたたく」をすればいい。まあ，気絶そのものを極力回避したいところではあるのだが。

飛び道具返し

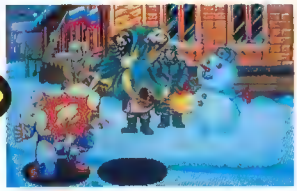
飛び道具返しの条件&コツ

前作から導入された飛び道具返し（以下，跳ね返し）は，『ジェット』にも継承されている。そのやりかたは前作と一緒で，「飛び道具を引きつけてガードする」。なお，飛び道具が使えないキャラにかぎり，その受付時間が少しだけ長くなっている（それ以外は前作と同じ）。それでは，跳ね返しのコツを伝授していこう。

跳ね返す条件 ＝ ガード操作を開始してから規定時間（左下の表）内に飛び道具を受ける

①しゃがみ返し……しゃがみ状態のほうが，立ち状態よりも食らい判定が前方に広がる現象を利用したもの。やりかたは，ニュートラル（立ち）状態で飛び道具を引きつけ，そのままレバーを↙に入れてガードすればいい。これで，飛び道具が当たるまでの時間（距離）を短縮するのだ。ただし，飛び道具→ジャンプ攻撃の連係で攻めてきた相手にしゃがみ返しを使うのはやめたほうがいい。理由は左の写真を。

▲空中ファイアーボールをしゃがみ返しで跳ね返したマッスルだが，しゃがみガードで硬直しているときは……



▲立ちガードの操作を行なっても，ジャンプ攻撃を防げないのだ。対ブロッケン，キッド戦でもよく起きる現象だ

②連続ガード……こちらは，しゃがみ強キック→烈光斬のような「強制ガードで固めて飛び道具でケズる」連係に対して有効だ。前述の状況を例にすれば，しゃがみ強キックをガードして硬直してしまったら，レバーを「ニュートラル→ガード方向」に連続入力するのだ。そうすると，必然的に烈光斬を跳ね返せる確率も高まるというワケ。

跳ね返しの受付時間&しゃがみ返しのしやすさ

キャラクター	受付時間	しゃがみ返し
ハンゾウ	8/60秒	5
フウマ	8/60秒	5
ドラゴン	9/60秒	3
J.カーン	9/60秒	1
ラスプーチン	8/60秒	4
ジャンヌ	8/60秒	4
ブロッケン	8/60秒	4
マッスル	9/60秒	7
キッド	8/60秒	2
エリック	8/60秒	1
リョウコ	9/60秒	2
シュラ	9/60秒	5
ジョニー	9/60秒	3
マッドマン	8/60秒	2
ジャック	9/60秒	6
リョフ	9/60秒	0
ゼウス	9/60秒	5

跳ね返しにおける注意点

①しゃがみ返し

しゃがみ返しのしやすさには，個人差がある。なぜなら前述の立ち状態としゃがみ状態の判定位置の差がキャラによって異なるからだ。その差を数値化したのが左の表。数値が高いキャラほど，しゃがみ返しがやりやすいのだが，リョフのゼロというのは……。

◀立ち&しゃがみ状態の判定のちがいを写真で示してみた。もっとも差が大きいマッスルだと，こんな感じだ

②連続ガード

連続ガードで怖いのが，レバーを立ちガード方向（←）に連続入力していると，ガードよりもバックステップが優先されてしまい，跳ね返すどころか逆にダメージを受けかねないことだ。レバーは立ちではなく，しゃがみガード方向（↙）に入力しよう。

◀レバーを←に連続入力していると，このような結果に……

対戦パラメータ

『ジェット』では，対2P戦にかぎり，使用キャラのタイプ（能力バランス）をノーマル，攻撃力重視，防御力重視，スピード重視の４種類から選択できるようになった。

ノーマル，攻撃力重視，防御力重視のちがいは，与えるor食らうダメージが増減するくらいだが，スピード重視は左右への移動量が増えるといった特徴がある（上下移動や攻撃モーションの速さは変わらない）。

タイプのちがいによるダメージ量の変化は「相手に与えるダメージの変化」（→17ページ）を参考にしてほしい。なお，ノーマル，攻撃力重視，防御力重視の移動速度は，すべて均一となっている。それでは，それぞれのタイプを選ぶときの注意点を説明していこう。

▲スピード重視型は，移動量に1.2倍の相乗効果（速いものはより速く）が加わる

ノーマル

可もなく不可もなく……と言いたいが，対戦攻略を煮つめていけば，使用キャラおよび対戦相手によって，適応するタイプが，攻撃力重視，防御力重視，スピード重視のいずれかになる。未知のキャラを相手にするときも，防御力重視を選んだほうが無難。というわけで，このタイプはあまり必要ない。

攻撃力重視

もっとも評価するのがムズカしいタイプだ。単純に考えれば，平均攻撃値が相手よりも高いときに選んだり，攻撃値の低いキャラが欠点を補う手段として選ぶものと思われる。

とりあえず，プレイした経験から言ってしまうと，前者は有効だが，後者はあまり適当ではない。なぜなら，攻撃力が低いキャラでも，カウンター攻撃を主体に闘えば，必然的にダメージが増加するからだ。実際，ブロッケンやジャックは，防御力重視を選んだほうが闘いやすかったりする。というわけで，このタイプは……

- ●平均攻撃値が高いキャラ
- ●攻め派（待ちが苦手）のキャラ
- ●投げ技が得意なキャラ

にオススメしよう。

防御力重視

ダメージを緩和するだけでなく，強の基本技によるケズリを完全に無効化してしまうのが特徴だ。しかも，一部の必殺技や大半の特殊技（イヅナ斬り，シャークキック以外）のケズリもゼロにしてしまう。詳しくは，下の表を見よう。このタイプは……

- ●強攻撃，必殺技を多用するキャラ
- ●基本技のケズリが強いキャラ（フウマ，ブロッケン，リョウコ，ジャックなど）が相手のとき

にオススメしよう。

キャラクター	防御力重視だとケズれない特殊技，必殺技（投げ技はのぞく）
ハンゾウ	忍者レッグラリアート
ドラゴン	蹴り上げ
J.カーン	ヘッドスライディング
ラスプーチン	コサックダンス
ジャンヌ	スライディング，下突き
ブロッケン	ジェットアタック，ローリングヒールキック
マッスル	エルボードロップ，ギロチンドロップ
キッド	ハイパーヤクザキック
エリック	フライングボディプレス
リョウコ	居合蹴り，飛燕拳，掌底破，下蹴
ジョニー	ヘッドクラッシュ，スライディングキック
マッドマン	マッドスライダー

※フウマ，シュラ，ジャック，リョフにはない

スピード重視

攻撃力，防御力ともに最低値になってしまうが，あの驚異のフットワークは捨てがたい。このタイプは……

- ●突進技が強いキャラ

にオススメしよう。

▲スピード重視だと，攻撃による反動も加速されるので，連続攻撃をかわすことも可能だ

永久保存版

ワールドヒーローズ2

コレクションカード・カタログ

ネオジオの対戦格闘ゲームは，キャラクターの人気が高いため，さまざまなグッズ展開が行なわれている。なかでも見逃せないのが，「ガチャポン」で買うことができるコレクション・カード。その『ワーヒー2』版70枚を，ここに完全掲載だ！

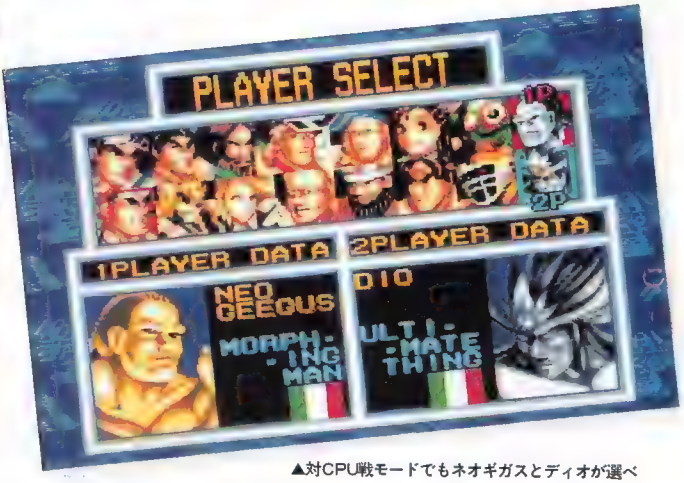
HP
DP
WORLD HEROES
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70

秘 スーファミ版『ワーヒー2』はネオギガス&ディオが使える!!

情報局長である。なぜ我が輩がこのような場所に出現したかと言うと，スーファミに移植された『ワーヒー2』に，隠しコマンドが存在したからだ。そのコマンドは右下のとおり。社名をそのままコマンドに当てはめているあたり，なかなかシャレがきいていてよい。

で，そのコマンドの効果だが，対戦モードでしか操作できなかったネオギガスとディオが対CPU戦でも使えるようになるのだ。「カン」というゴングの音が鳴ったら，コマンド入力に成功した証拠である。その後，キャラ選択時にセレクト・ボタンを押しながらLボタンでディオ，Rボタンでネオギガスが選択できるのだ。

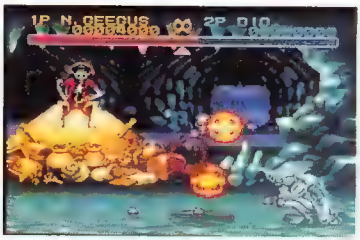
ぜひとも試してくれ。



▲対CPU戦モードでもネオギガスとディオが選べるのだ。それぞれの必殺技コマンドは下記のとおり

必殺技&特殊技

ネオギガス		ディオ	
メタモルフォーゼ	パンチ，キック同時押し	アトミッククロー	十字キー1回転+パンチ
ギガスダイナマイト	↓タメ↑+パンチ	ソニックフック	←↙↓↘→+パンチ
		ソニックアッパー	←↙↓↘→+キック
		イレイザークロー	↓↙←→+パンチ
		ローリングスマッシュ	←↙↓↘↑+キック
		トリッピングスライド	↘+キック



▶これがスーファミ版だけの必殺技「ギガスダイナマイト」。ギガスが全身を爆発させて攻撃する

第2章

代表的な技の当たり判定まで本邦初公開

世界英雄&悪役名鑑

この章のウリは，プロフィールだけでなく，人物相関図（メーカー公認）やステージ背景写真，そして各技の写真や解説など，ファン必見の情報を満載していること。なお，各技の攻撃値や気絶値，キャンセルの有無(可，難，不可の3段階表記)，真の必殺技コマンド（最低限の入力方向）などのデータは，ベーマガ編集部で調査したものだ。

この数値から，実際のダメージ値が算出される(→17ページ参照)。なお，「16＋16」と表記されているものは，「16」の攻撃が最大2発当たることを表わす。また，「16，20」と表記されているものは，1撃目が「16」，2撃目が「20」の攻撃力を持つ技で，どちらかしかヒットしない(ガード時は別)

光龍破

	攻撃値	気絶値	点数
弱	22，20	1	3
強	22，20	1	3

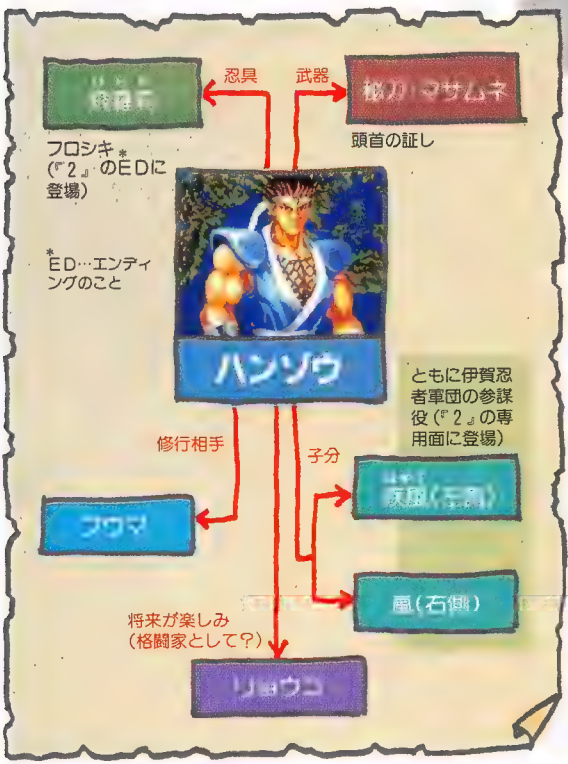
その攻撃がヒットしたときに上昇する気絶ポイント。これがある数値を越えると，相手は気絶する。

ヒット，ガードにかかわらず，その攻撃が相手に当たったときに得られるバトル・ポイント(1発分)。

ハンゾウ
HANZOU

燃やせ忍者魂!!

「ワシは，忍者が未知のパワーを持つ者としか知らなくての，その実態を探るついでに会ってみたんじゃが，思ったよりも人間味のある男でな。最強者決定戦の話にすっかり意気投合してしまったわ。ときおり，修行ぶりを見学させてもらっとるが，やはり人間には科学では計り知れないものがあることを，つくづく実感させられるわい」（ブラウン博士・談）



CHARACTER PROFILE

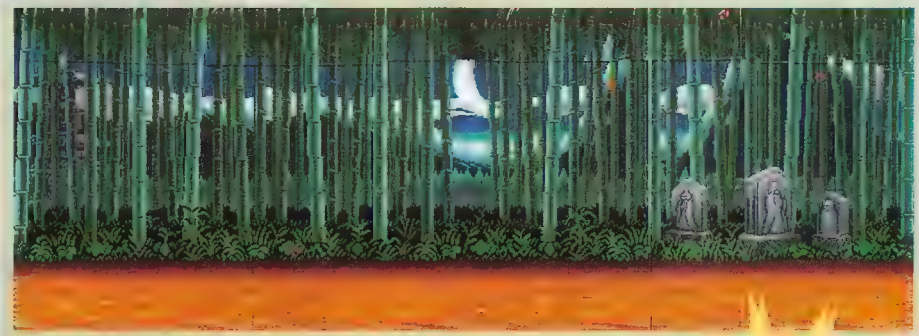
熱き大和魂を胸に秘め，さらに己を鍛え抜く伊賀忍者軍団の頭目。

年　齢：26才
身　長：175cm
体　重：69kg
年　代：西暦1581年
国　籍：日本
職　業：伊賀忍者
好きなもの：修行，気合い，根性，おにぎり，緑茶
嫌いなもの：軟派，パン，コーヒー

ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー

日本(伊賀の里)

STAGE BACK-GROUND



▲夜中の竹林が舞台。後方で勝負している忍者の行動は，①空中で交差，②一方がたたき落とされる，③地上と空中ですれちがう，の3パターンからランダムで選ばれるのだ

●知られざる当たり判定の世界●

●遠距離立ち強キック

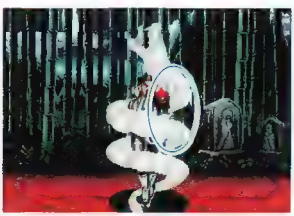
キャンセルがかかるので便利な技だが，予想以上に食らい判定が大きいのだ

●しゃがみ強パンチ(1段目)

見た目よりは，比較的オーソドックスかも。1発目も2発目も判定位置は同じ

●忍者レッグラリアート

まあ，こんなもんでしょう。フウマの遠距離OFF強キックも似たような感じ



●光龍破(第2段階)

当然，食らい判定はゼロ。判定位置に関しては炎龍破とまったく同じ設定なのだ

●イヅナ斬り

写真は着地直前のもの。こんなに小さい攻撃判定じゃあねぇ……

ハンゾウの子分たちが…

▲ハンゾウ（同キャラ戦の場合は1P側）が勝つと2人の忍者が喜ぶが，負けると泣きだす。ドローの場合は，スタート時と同じポーズ（立てヒザ）をする

ダッシュ　バックステップ　挑発(中立+C)　挑発(→+C)　挑発(←+C)　挑発(↓+C)&気絶

「知られざる当たり判定の世界」の写真内に青線で書かれているのが攻撃判定，赤線で書かれているのが食らい判定です。

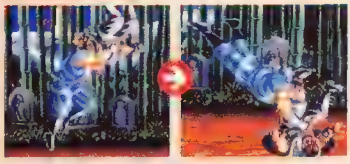
基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	ジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	アッパー 攻撃値 10+10,18 気絶値 2+2,2 キャンセル 可+可,不可	膝蹴り 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 不可	上段回し蹴り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可
近距離・レバー入力	ジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	アッパー 攻撃値 10+10,18 気絶値 2+2,2 キャンセル 可+可,不可	膝蹴り 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 不可	中段後ろ回し蹴り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可
遠距離・レバー中立	ジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	掌底 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	中段蹴り 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 不可	中段後ろ回し蹴り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可
遠距離・レバー入力	ジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	掌底 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	中段蹴り 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 不可	中段後ろ回し蹴り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可
しゃがみ	しゃがみジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 不可	双肘打 攻撃値 10+8 気絶値 2+2 キャンセル 可+不可	下段足払い足刀 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 不可	下段足刀 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可
垂直ジャンプ	ジャンプ手刀 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可	ジャンプ手刀 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	跳び横蹴り 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可	跳び回し蹴り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可
ななめジャンプ	ジャンプ掌底 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可	ジャンプパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	跳び膝蹴り 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可	回転踵落とし 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可

投げ技

イツナ落とし ➡+強パンチ

攻撃値	打撃回数	点数
22	1	2



裏投げ ⬅+強パンチ

攻撃値	打撃回数	点数
22	1	2

特殊技

イツナ斬り 空中で⬇or↘+強パンチ

攻撃値	気絶値	点数
18	1	3

その場でクルリと回転したのち，握りしめた忍者刀で真下へ向けて攻撃する。

二段ジャンプ

空中で⬆要素に入力

1段目のジャンプ中に再度，任意の方向へジャンプできる。攻撃後は無効。
●2段目の特徴……ジャンプの軌道が小さい

必殺技

烈光斬 ⬇↘➡+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	10	2	3
強	10	2	3

秘刀・マサムネを抜刀し，オーラの手裏剣を飛ばす。
●強の特徴……弾速が速い

ダブル烈光斬 ⬇➡⬇➡+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	10	2	3
強	10	2	3

複数の烈光斬が波状に飛ぶ。烈光斬に比べ弱は低速，強は高速。スキが大きい。

光龍破 ➡⬇↘+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	22，20	1	3
強	22，20	1	3

気の竜をまとい跳び上がる。攻撃が終わるまで無敵。●強の特徴……速度と飛距離増

忍法光輪渦斬 ⬇↙⬅+キック

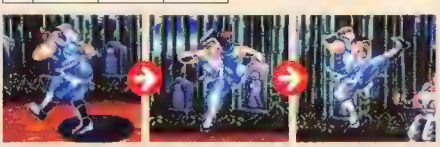
	攻撃値	気絶値	点数
弱	16(×3)	0	3
強	16(×2)	0	3

両方から抜刀し，全身を手裏剣と化して体当たり。
●強の特徴……軌道が変化

忍者レッグラリアート ⬇↘➡+キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18	2	3
強	18	2	3

地をスベるように跳び蹴りをたたき込む。●強の特徴……速度と飛距離増加



微塵隠れの術 ➡⬇↘+キック

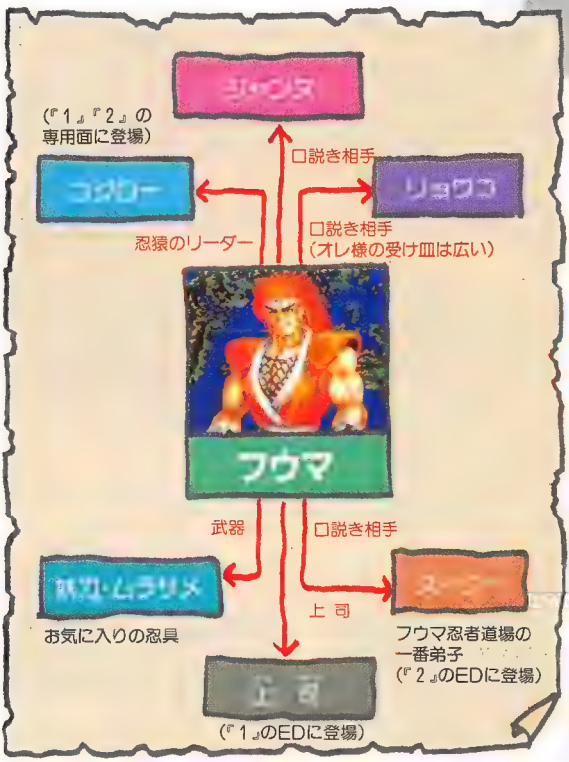
	攻撃値	気絶値	点数
弱	——	——	—(3)
強	——	——	—(3)

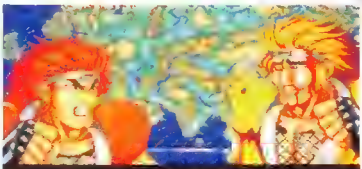
消失後前方に出現するまで無敵。●強の特徴……出現位置が遠く，影が見える

フウマ
FUUMA

「ワリぃが，テメエのことはテメエで言わせてもらうゼ。まあ，オレ様の生きがいっつうのは，いわゆるナンパってヤツだな。だいたい，こんなイイ男が女の子に手をださないのは犯罪ってもんだろ？　最近は，ジャンヌちゃんにゾッコンでよ。自分に勝った男と結婚すると言われちゃあダマって……えっ？　打倒・ハンゾウ？　……忘れてた」（フウマ・談）

怒れる真紅の狂い龍!!





CHARACTER PROFILE

ハンゾウを終生のライバルとし，自己を磨く風魔忍者の若頭。

年　　齢：26才
身　　長：175cm
体　　重：70kg
年　　代：西暦1581年
国　　籍：日本
職　　業：風魔忍者
好きなもの：ナンパ，愛，パン，肉，猿
嫌いなもの：梅干し，上司

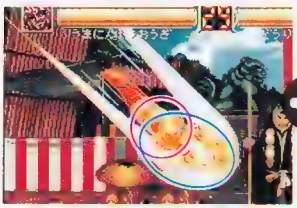
ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー

日本(鎌倉)

STAGE BACK-GROUND

▲大きな鳥居のある神社が舞台。試合を観戦しているナゾの勧進帳コンビやカルテット虚無僧（いま命名）は，全員フウマの手下（一応，変装している）なのだ

●知られざる当たり判定の世界●



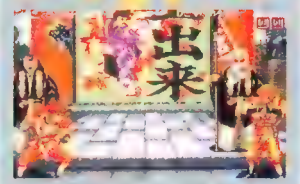
●爆裂究極拳（第1段階）

大半の対空攻撃で撃墜できない理由はコレ。しかも，直後に全身無敵が（一瞬だけ）

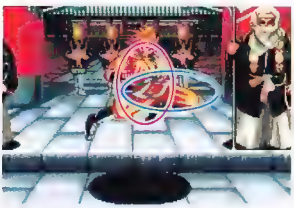
●爆裂究極拳（第3段階）

で，爆発中はこんな感じ。まさに，当てちまえばこっちのもんって感じですなぁ

巨大な鳥居に巨大な垂れ幕が!!



▲勝敗が決すると，無条件で「上出来」という垂れ幕が登場（前作は「天晴」もあった）。また，ダウンをしたときに上空からサルが落ちてくる



●ななめジャンプ弱キック

相手を長時間のけぞらせるナゾの攻撃。どうも，めくりやすいと思ったら……

●しゃがみ強キック

遠間なら対空攻撃になるぞ。じつは，ハンゾウよりも攻撃判定が大きいのだ

●遠間離立ち弱キック

こ，これは……。ゼウスのメガトンパンチにさえ勝てるワケがわかったでしょ？

ダッシュ　バックステップ　挑発(中立+C)　挑発(→+C)　挑発(←+C)　挑発(↓+C)&気絶

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	ジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 不可	アッパー 攻撃値 8+8, 14 気絶値 2+2, 2 可+可, 不可	膝蹴り 攻撃値 4 気絶値 0 不可	上段回し蹴り 攻撃値 14 気絶値 2 不可
近距離・レバー入力	ジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 不可	アッパー 攻撃値 8+8, 14 気絶値 2+2, 2 可+可, 不可	膝蹴り 攻撃値 4 気絶値 0 不可	中段後ろ回し蹴り 攻撃値 14 気絶値 2 不可
遠距離・レバー中立	ジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 不可	掌底 攻撃値 14 気絶値 2 不可	中段蹴り 攻撃値 4 気絶値 0 不可	レッグラリアート 攻撃値 14 気絶値 2 不可
遠距離・レバー入力	ジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 不可	掌底 攻撃値 14 気絶値 2 不可	中段蹴り 攻撃値 4 気絶値 0 不可	中段後ろ回し蹴り 攻撃値 14 気絶値 2 不可
しゃがみ	しゃがみジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 不可	下段掌底 攻撃値 14 気絶値 2 可	下段足払い足刀 攻撃値 2 気絶値 0 可	下段足刀 攻撃値 14 気絶値 2 可
垂直ジャンプ	ジャンプ手刀 攻撃値 8 気絶値 1 不可	ジャンプ手刀 攻撃値 18 気絶値 2 不可	跳び横蹴り 攻撃値 8 気絶値 1 不可	跳び回し蹴り 攻撃値 18 気絶値 2 不可
ななめジャンプ	ジャンプ掌底 攻撃値 8 気絶値 1 不可	ジャンプ掌底 攻撃値 18 気絶値 2 不可	飛び膝蹴り 攻撃値 8 気絶値 1 不可	回転踵落とし 攻撃値 18 気絶値 2 不可

投げ技

イヅナ落とし　➡+強パンチ

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

裏投げ　⬅+強パンチ

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

巴空中投げ　空中で⬆or⬇以外+Aボタン

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

特殊技

二段ジャンプ

空中で⬆要素に入力

1段目のジャンプ中に再度、任意の方向へジャンプできる。攻撃後はできない。
●2段目の特徴……1段目よりジャンプの軌道が大きい

必殺技

炎龍破　➡⬇↘+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	22, 14	1	3
強	22, 16	1	3

フウマ版光龍破だが横に伸びない。●強の特徴……飛距離と空中での攻撃力増加

烈風斬　⬇↘➡+パンチ

			点数
弱	12	2	3
強	12	2	3

妖刀・ムラマサを振り，オーラの手裏剣を飛ばす。
●強の特徴……弾速が速い

ダブル烈風斬　⬇➡⬇➡+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	12	2	3
強	12	2	3

複数の烈風斬を波状に飛ばす。烈風斬より弾速が速く（弱は遅く）なり，硬直時間が増加。

忍法風輪華斬　⬇↙⬅+キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	16(×3)	0	3
強	16(×3)	0	3

全身を手裏剣と化して，振動しながら突進。●強の特徴……速度と飛距離増加

空中炎龍破　空中で➡⬇↘+パンチ

			点数
弱	14	1	3
強	16	1	3

空中で炎龍破（根元攻撃なし）をはなつ。上昇中まで無敵。●強の特徴……飛距離と攻撃力増加

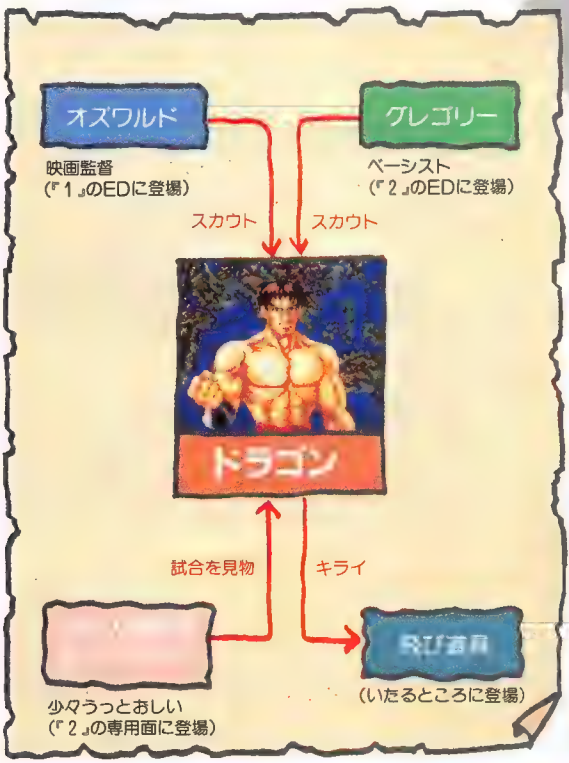
爆裂究極拳　➡↘⬇↙⬅↖+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	24(×3)	0	3
強	24(×3)	0	1

両手に炎をやどして上空へ舞い上がり，空中で2回転後，全身を炎の弾に変えて前方へ高速落下。地面に激突すると大爆発を起こす。着地の瞬間だけ無敵。

ドラゴン
DRAGON

「ドラの兄貴には，前の大会で世話になったっス。オレにとっちゃあ，最強の格闘技はムエタイなんスけど，兄貴の中国拳法もオモシロそうなんで，見よう見まねで練習したこともあったんスよ。じつは，ダブルニーキックもそのときに……おっと，こんなハナシしてたらホントの兄貴に殺されちまう。たのむからナイショにしてくれよ」（シュラ・談）



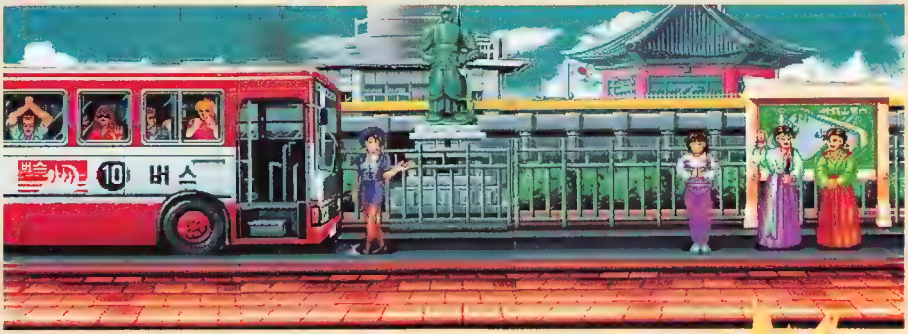
CHARACTER PROFILE

中国が生んだ最強の拳法家であり，映画スター。本名はキム・ドラゴン。

年　　齢：27才
身　　長：185cm
体　　重：50kg
年　　代：西暦1967年
国　　籍：中国
職　　業：拳法家
好きなもの：拳法全般，決闘，自分の声，キムチ，ラーメン
嫌いなもの：飛び道具

韓国(李舜臣像前)

STAGE BACK-GROUND

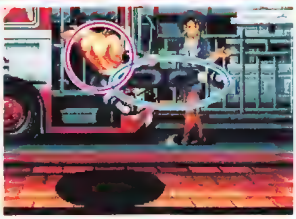


▲観光のメッカである場所だが(左側には日本人観光客の姿も)，英雄たちが闘うことによって，さらに多くのギャラリーを呼んでしまったようだ

●知られざる当たり判定の世界●

●垂直ジャンプ強キック

多くの突進技を止められる。垂直ジャンプ強パンチも同様に食らい判定が小さい

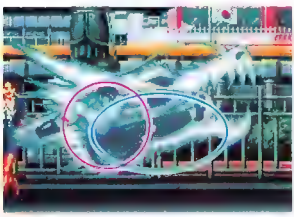


●遠距離ON強キック

ほぼ予想どおり。この技は，攻撃時に少しだけ食らい判定が後方へズレます

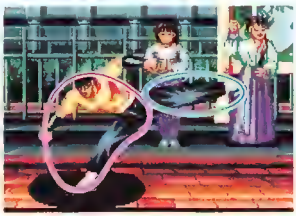
女の子が鳥肉をかがけるぞ

▲勝敗が決すると，無条件で右端にいる2人の少女(左がリン，右がラン)が喜ぶ。近所の料理店で働いていたが，試合見たさに材料を持ったままやってきたのだ



●ドラゴンキック

対地＆対空ともに強いワケだ。これなら無敵状態がなくてもよかったのでは？



●飛び足刀

強弱ともに最後の一撃は写真のようになる。遠間なら対空攻撃にもなるのだ

●飛竜脚(2発目)

見た目よりも真上に対する対空攻撃として，かなり強力なのがわかるだろう

ダッシュ　バックステップ　挑発(中立+C)　挑発(→+C)　挑発(←+C)　挑発(↓+C)&気絶

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	ジャブ裏拳 2 0 不可	肘打裏拳 2+16 0+2 離+不可	足刀 4 1 可	踵落とし 4+16 1+2 不可
近距離・レバー入力	ジャブ裏拳 2 0 不可	ボディブロー 16 2 可	遠足刀 4 1 可	踵落とし 4+16 1+2 不可
遠距離・レバー中立	ジャブ裏拳 2 0 不可	上下二段突き 16+4 2+1 不可	足刀 4 1 可	踵落とし 4+16 1+2 不可
遠距離・レバー入力	正拳突き 2 1 可	裏拳 16 2 不可	遠足刀 4 1 可	ローリングソバット 16 2 不可
しゃがみ	下段裏拳 2 0 可	開脚突き 16 1 可	下段回し蹴り 4 1 可	下段後ろ回し蹴り 16 2 不可
垂直ジャンプ	跳び肘打 8 1 不可	跳び裏拳 16 2 不可	垂直跳び蹴り 8 1 不可	開脚蹴り 16 2 不可
ななめジャンプ	跳び肘打 8 1 不可	跳び裏拳 16 2 不可	飛び膝蹴り 8 1 不可	跳び蹴り 16 2 不可

投げ技

頭骨砕き ←or→+強パンチ

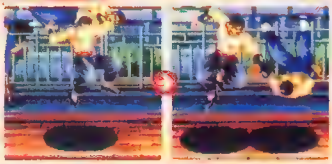
	22
	1
	2

首締め ←or→+強キック

	4
	6～10
	1回あたり2

空中投げ 空中で↑or↓以外+Aボタン

	22
	1
	2



特殊技

蹴り上げ 空中で↓or↘+強キック

攻撃値	気絶値	点数
16	2	3

振り上げた蹴り足にだけ，攻撃判定がある。

三角跳び 画面端でレバー逆方向

必殺技

ドラゴンキック ↓↑+キック

弱	20	2	3
強	20	2	3

電頭の気をまとった跳び蹴り。攻撃がでるまで無敵。
●強の特徴……飛距離増加

百烈拳 レバー中立+Aボタン連打

弱	2×6+6	0×6+1	1発あたり3
強	2×12+6	0×12+1	1発あたり3

攻撃中に連射をおさえるとパンチが2発に1発しか当たらなくなる（弱強共に）。

百烈蹴 →↘↓↙+キック

弱	(2×3+4)×2+6	0×8+1	1発あたり3
強	(2×3+4)×3+6	0×12+1	1発あたり3

4発ワンセットの蹴りを弱は2回，強は3回繰りだしたのち，最後に蹴り跳ばす。

飛竜脚 ↓↙←+キック

弱	6+6+6	0	1発あたり3
強	6+6+6	0	1発あたり3

垂直跳びで蹴り上げたのち，斜め下へと蹴り降ろす。
●強の特徴……高く跳ぶ

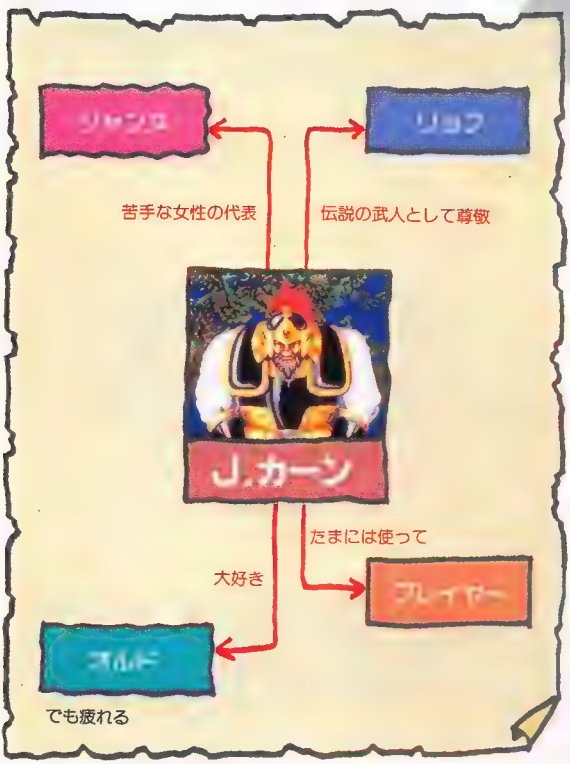
飛び足刀 ↓↘→+キック

弱	12	0	3
強	2+4+2+14	0	1発あたり3

前方にステップを踏んでから繰りだす，相手を吹き飛ばすほどの破壊力をもった足刀。
●強の特徴……蹴りをだす回数が増加する

J.カーン
J.CARN

「おーほほほほ……あら失礼。私があのかたと出会ったのは数年前，金属男と闘ったときですわ。私が少々苦戦してたら，あのかたが現れて一瞬のうちに金属男を倒してしまったの。それ以来，あのたくましい姿が頭から離れなくて……ああ，カーン様，早く私に勝って結婚してください。……でも，いまのところ……41勝0敗ですわ。グスン」（ジャンヌ・談）



豪毅なる騎馬民族の勇士!!

CHARACTER PROFILE

大陸を席捲する覇王。闘うことが趣味である豪傑。

年　　齢：36才
身　　長：170cm
体　　重：120kg
年　　代：西暦1198年
国　　籍：モンゴル
職　　業：覇者（闘士）
好きなもの：モンゴル相撲，征服，酒，辛いもの，オルド
嫌いなもの：甘いもの（とくにパフェ），お高い女

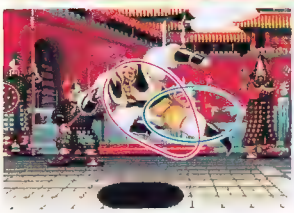
ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー

モンゴル(城前)

STAGE BACK-GROUND

▲J.カーンが略奪した城（ほかにも山ほどある）が舞台。当然，後方にいる兵士たちは彼の部下であり，中央にいる着飾った女性は……まあ，ご想像におまかせしましょう

●知られざる当たり判定の世界●



●ななめジャンプ強キック

やっぱり強かった。三角跳びをからめて使われると対処する方法がない

●遠距離立ち強キック

ご覧のとおり，驚異的なリーチを誇る。しかも，対空攻撃にさえなるのだ

ワイのナイスバディ見てんか？

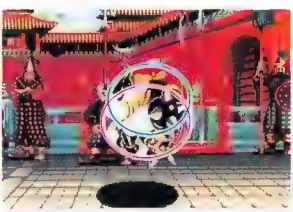
▲勝敗が決すると，無条件で後方にいる小柄な兵士が槍を地面に突き刺し，決めポーズをとる。この兵士，つねに対戦キャラを追っかけているのだ

●豪虎覇極道

最初の無敵状態がなくなると，予想以上に食らい判定が大きくなる

●モンゴリアンダイナマイト

攻撃自体は前作，前々作よりも，はるかにパワーアップしているのがわかるだろう



●モンゴリアンアタック

食らい判定のカタマリだが，わずかに攻撃判定が上にあるので対空攻撃にもなるぞ

ダッシュ　バックステップ　挑発(中立+C)　挑発(→+C)　挑発(←+C)　挑発(↓+C)&気絶

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	ボディフック 10 0 不可	頭突き 10+10 2+2 不可	ハイキック 10 0 不可	両足蹴り 18 2 不可
近距離・レバー入力	ボディフック 10 0 不可	頭突き 10+10 2+2 不可	ハイキック 10 0 不可	両足蹴り 18 2 不可
遠距離・レバー中立	ボディフック 10 0 不可	頭突き 10+10 2+2 不可	ハイキック 10 0 不可	両足蹴り 18 2 不可
遠距離・レバー入力	フック 10 0 不可	モンゴリアンチョップ 18 2 不可	ハイキック 10 0 不可	両足蹴り 18 0 不可
しゃがみ	チョップ 10 0 不可	チョップ 18 2 不可	ローキック 10 0 不可	ローキック 18 2 不可
垂直ジャンプ	ニードルアームパンチ 10 1 不可	ニードルダウンチョップ 18 2 不可	ヒップアタック 10 1 不可	ジャンプキック 18 2 不可
ななめジャンプ	ニードルアームパンチ 10 1 不可	ニードルダウンチョップ 18 2 不可	ヒップアタック 10 1 不可	ジャンプキック 18 2 不可

投げ技

ダイナマイトアッパー ➡+強パンチ

攻撃値	22
打撃回数	1
点数	2

モンゴリアンスルー ⬅+強パンチ

攻撃値	22
打撃回数	1
点数	2

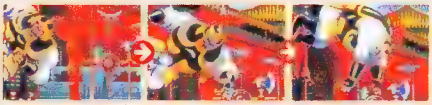
特殊技

ヘッドスライディング ↘+キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	12	0	1
強	20	2	1

頭を前にしてスベリ込む。●強の特徴……相手が転倒する。気絶値がある

三角跳び 画面端でレバー逆方向



必殺技

豪虎覇極道 ⬅タメ➡+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	2	3
強	20	2	3

地をはうショルダータックル。攻撃がでるまで無敵。●強の特徴……突進速度増

モンゴリアンアタック ⬅タメ➡+キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	2	3
強	20	2	3

体を回転させて画面内を跳ね回る。●強の特徴……地面に2回接触するまで跳ぶ

モンゴリアンダイナマイト ⬇タメ⬆+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	24	1	3
強	24	1	3

オーラを込めた拳を地面にうちつけ、大地を震わす大爆発を起こす。爆炎がでている間だけ無敵。●強の特徴……モーション全体が長くなる

モンゴリアンプレス ⬇↘➡+キック

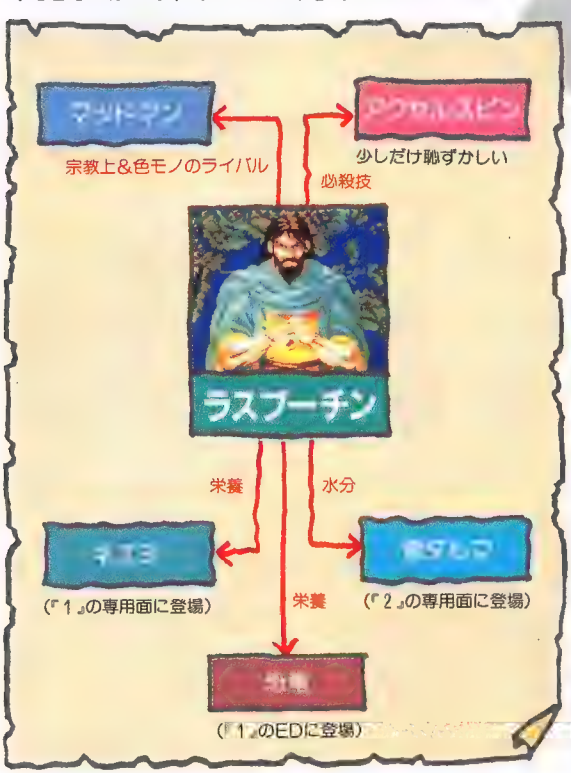
	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	2	3
強	20	2	3

相手の頭上に向かって、放物線軌道で跳んでいくヒッププレス。あぐらをかくポーズになるまでは攻撃判定がない。●強の特徴……飛距離が増加する

ラスプーチン
RASPUTIN

愛と至福の使者!!

「ワタシがここ（現代）にやってきたトき，彼が手足を大きくしテる姿を見て，まっさキに破壊神と勘ちガいしてしまッて，ドタバタしたんザマスよ。そんなことがあッたんで，彼はワタシのこと嫌ってるミたいザマス。でも，一番エライ神サマは我が大地神ザマスから，どウやっても彼とは仲良くできないかモしれないザマスね」（マッドマン・談）



CHARACTER PROFILE

謎の魔法使い。奇人変人と呼ばれる彼を理解することはムズカしい。

年　齢：不詳
身　長：180cm(?)
体　重：68kg(?)
年　代：西暦1914年
国　籍：ロシア
職　業：魔法使い
好きなもの：平和，人類皆兄弟，カラオケ，ショートケーキ
嫌いなもの：戦争，闘い，血，チーズケーキ

ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー

ソビエト連邦(モスク広場前)

STAGE BACK-GROUND

▲厳寒の地だけに，ギャラリーもかなり寒そうだ。国旗まで持って応援している人がいることから，ラスプーチンの人望の高さがうかがえるだろう(?)

●知られざる当たり判定の世界●

●アクセルスピン

当然，スカート(?)に食らい判定はない。対地＆ケズリ攻撃にもってこいだ

●コサックダンス

前作では奇襲に使えたが，今回はしゃがみガードでも防げてしまうのがイタイ

飛びだせ大作戦

▲ダウンによって，右端にいる雪ダルマの頭が跳び上がる。跳んだ頭は，そのまま落下するが，このときに雪ダルマが手で受け止めるのだ。じつは生物？

●遠距離OFF強パンチ

前作では絶対的だった対空攻撃も，このように弱体化してしまった

●ななめジャンプ強キック

左の技の代用品となる対空攻撃がこれ。ハンゾウの二段ジャンプにも届くぞ

●ななめジャンプ強パンチ

さらに，追加されたジャンプ攻撃も強い。昇りならしゃがんだ相手にも当たるし

ダッシュ

バックステップ

挑発(中立+C)

挑発(→+C)

挑発(←+C)

挑発(↓+C)&気絶

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	攻撃値 6 / 気絶値 0 / ﾁｬｰｼﾞ 可	オーラチョップ	攻撃値 18 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 可	オーラ金的	攻撃値 6 / 気絶値 0 / ﾁｬｰｼﾞ 可	オーラ膝蹴り	攻撃値 18 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 可	オーラ100文キック
近距離・レバー入力	攻撃値 6 / 気絶値 0 / ﾁｬｰｼﾞ 可	オーラチョップ	攻撃値 18 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 可	オーラ金的	攻撃値 6 / 気絶値 0 / ﾁｬｰｼﾞ 可	オーラ膝蹴り	攻撃値 18 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	オーラ100文キック
遠距離・レバー中立	攻撃値 6 / 気絶値 0 / ﾁｬｰｼﾞ 可	オーラチョップ	攻撃値 20 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	オーラデコピン	攻撃値 6 / 気絶値 0 / ﾁｬｰｼﾞ 可	オーラ膝蹴り	攻撃値 18 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	オーラ100文キック
遠距離・レバー入力	攻撃値 6 / 気絶値 0 / ﾁｬｰｼﾞ 可	オーラチョップ	攻撃値 18 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	オーラゲンコツ	攻撃値 6 / 気絶値 0 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	オーラ膝蹴り	攻撃値 18 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	オーラ100文キック
しゃがみ	攻撃値 6 / 気絶値 0 / ﾁｬｰｼﾞ 可	しゃがみオーラチョップ	攻撃値 18 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 可	ビッグチョップ	攻撃値 10 / 気絶値 0 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	オーラコサックキック	攻撃値 18, 10 / 気絶値 2, 2 / ﾁｬｰｼﾞ 可, 不可	ダブルコサックキック
垂直ジャンプ	攻撃値 10 / 気絶値 1 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	ジャンプオーラ掌底	攻撃値 18 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	ジャンプオーラチョキ	攻撃値 10 / 気絶値 1 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	ジャンプオーラ膝蹴り	攻撃値 20 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	ジャンプ100文キック
ななめジャンプ	攻撃値 10 / 気絶値 1 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	ジャンプオーラ掌底	攻撃値 18 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	ジャンプオーラチョキ	攻撃値 10 / 気絶値 1 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	ジャンプオーラ膝蹴り	攻撃値 18, 20 / 気絶値 2 / ﾁｬｰｼﾞ 不可	ジャンプ100文キック

投げ技

オーラ握り

⬅or➡+強パンチ

攻撃値	打撃回数	点数
4	6～10	1回あたり2

せっかんストーム

⬅or➡+強キック

攻撃値	打撃回数	点数
4	2～8	1回あたり2

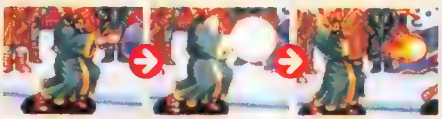
必殺技

ファイアーボール

⬇↘➡+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	12	2	3
強	12	2	3

オーラの炎を前方に飛ばす。オーラなので燃えない。
●強の特徴……弾速が速い



空中ファイアーボール

空中で⬇↘➡+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	12	1	3
強	10	1	3

空中から斜め下へ向けてオーラの炎をはなつ。
●強の特徴……弾速が速い

アクセルスピン

⬇↙⬅+キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18(×3)	0	3
強	18(×4)	0	3

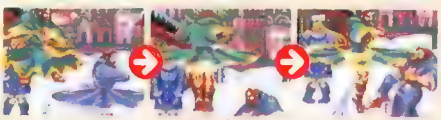
遠心力を使いスカートで攻撃。レバーで左右移動可能。攻撃の直前まで無敵。

空中アクセルスピン

空中で⬇↙⬅+キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18(×3)	0	3
強	18(×6)	0	3

空中でアクセルスピンをはなつ。左右操作も可。ぎわの無敵時間もある。



サンダーボール

⬅↙⬇↘➡+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	2	3
強	20	2	3

片足を大きく振り上げたポーズで落雷を肉体にあびて，つくりだした雷の球を前方に投げる。
●強の特徴……弾速が速い

コサックダンス

⬇↘➡+キック

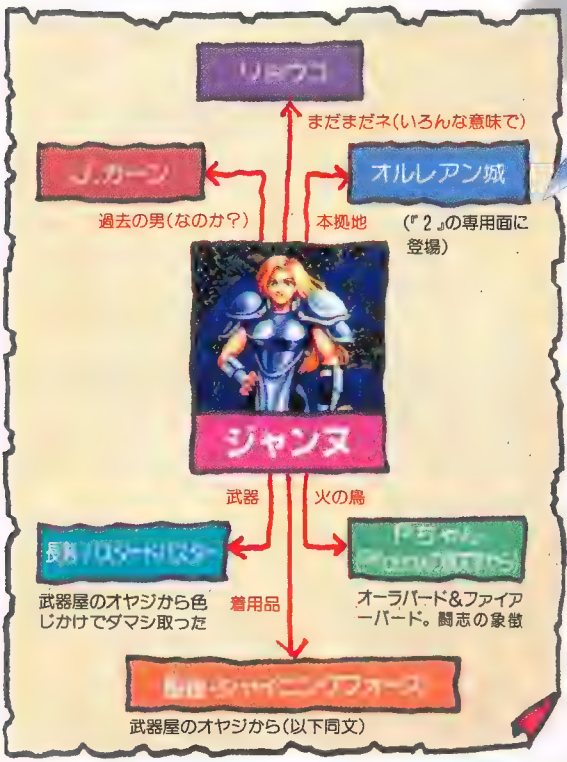
	攻撃値	気絶値	点数
弱	18, 10	2, 2	3
強	18, 10	2, 2	3

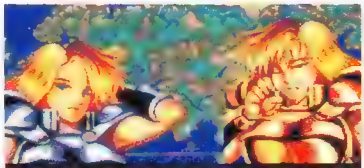
宙を舞うコサックキック。しゃがみガードで防御される。レバー操作で左右移動が可能。
●強の特徴……移動距離と上昇距離が増加する

ジャンヌ
JANNE

超超お高い女王様!!

「ジャンヌさんって，私にとって一つの目標なんだ。だって，すごくオトナって感じがするじゃない。それに，とっても強いでしょ？　私って一人っ子だから，お姉さんのかわりでもあるの。最近は，お料理を教えてもらってるんだけど，ジャンヌさんの包丁さばきってスゴイのよ。でも，材料を切るたびに高笑いするのが，ちょっと……」（リョウコ・談）

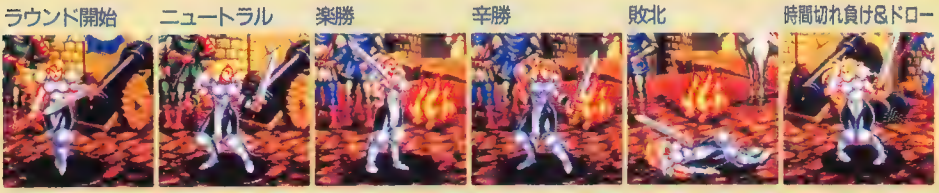




CHARACTER PROFILE

百年戦争において大天使の声を聞いた女剣士。スリーサイズはB89，W59，H91。

年　　齢：19才
身長，体重：168cm，53kg
年　　代：西暦1431年
国　　籍：フランス
職　　業：女剣士
好きなもの：強くてイイ男(いろんな意味で)，自分自身，料理，パフェ
嫌いなもの：軟派系の男，辛いもの



フランス(オルレアン城) STAGE BACK-GROUND

▲舞台のオルレアン城はイギリス軍に占領されていたが，ジャンヌの手によって解放された。立てられている三角形の旗は解放軍のものだ

●知られざる当たり判定の世界●

●遠距離ON強ハンチ

判定に関しては見た目どおりだが，飛び道具を抜けられるのが強い

●スライディングキック

前作で猛威をふるっていたこの技も，写真のようにめっきり性能が落ちている

さすらい魔術ショー

▲ジャンヌ（同キャラ戦のときはIP側）が勝つと，画面中央にある大砲が爆発し，中からフランス国旗が登場する。でも，このころにフランス国旗は……

●フラッシュソード

リーチはあいかわらずだが，攻撃後は食らい判定がムキだしになってしまうのだ

●ジャスティスソード(第1段階)

ここでも十分強いが，第2段階だと攻撃位置が前方下に移動し，判定も大きくなる

●ファイアーバード

なんと，攻撃判定が十字架を描いているのだ。でも，大半はガードされるが……

ダッシュ

バックステップ

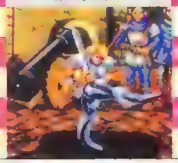
挑発(中立+C)

挑発(→+C)

挑発(←+C)

挑発(↓+C)&気絶

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	中段突き 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	 中段斬り 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 難	 金的蹴り 攻撃値 2 気絶値 0 ガード 不可	 上段後ろ回し蹴り 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 可
近距離・レバー入力	 ダッシュ中段突き 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	 中段斬り 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 難	 金的蹴り 攻撃値 6 気絶値 0 ガード 不可	 上段後ろ回し蹴り 攻撃値 6 気絶値 2 ガード 可
遠距離・レバー中立	 中段突き 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	 中段斬り 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 難	 金的蹴り 攻撃値 6 気絶値 0 ガード 不可	 上段後ろ回し蹴り 攻撃値 8 気絶値 2 ガード 可
遠距離・レバー入力	 ダッシュ中段突き 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	 カブト割り 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可	 金的蹴り 攻撃値 6 気絶値 0 ガード 不可	 中段跳び後ろ回し蹴り 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可
しゃがみ	 しゃがみ斬り 攻撃値 6 気絶値 0 ガード 可	 しゃがみ斬り 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 難	 ローキック 攻撃値 6 気絶値 0 ガード 不可	 サークルキック 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 可
垂直ジャンプ	 斜め突き 攻撃値 8 気絶値 1 ガード 不可	 跳び斬り 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可	 跳び蹴り 攻撃値 8 気絶値 1 ガード 不可	 跳び後ろ回し蹴り 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可
ななめジャンプ	 斜め突き 攻撃値 8 気絶値 1 ガード 不可	 跳び斬り 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可	 跳び蹴り 攻撃値 8 気絶値 1 ガード 不可	 跳び蹴り 攻撃値 16 気絶値 2 ガード 不可

投げ技・特殊技・必殺技

投げ技

背負い投げ

⬅ or ➡＋強パンチ

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

ビンタ

⬅ or ➡＋強キック

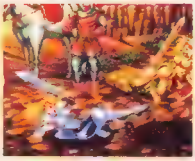
攻撃値
0＋4
打撃回数
6～10
点数
1回あたり2

特殊技

スライディング

↘＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	6	1	1
強	18	2	1



かがんでから前方へスベリ込む。
●強の特徴……射程が伸び，攻撃前後のスキが増加する

下突き

空中で⬇＋パンチ

攻撃値
8
気絶値
1
点数
3

ジャンプ攻撃で唯一，攻撃後に別の技がだせる。むろん下突き→下突きの連発も可能。

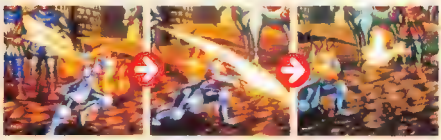
必殺技

オーラバード

⬅タメ➡＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	12	2	3
強	12	2	3

剣にやどる火の鳥を召喚して，前方に飛ばす。
●強の特徴……弾速が速い



フラッシュソード

⬇タメ⬆＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	1	3
強	20	1	3

剣を伸ばして振り上げる。攻撃がでるまで無敵。
●強の特徴……動作が長い

ジャスティスソード

⬅タメ➡＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	0	3
強	20	0	3

前方宙返りで舞い上がり，伸ばした剣で相手の脳天を一刀両断する。
●強の特徴……飛距離が増加する

ファイアーバード

➡⬇↘➡↗＋パンチ

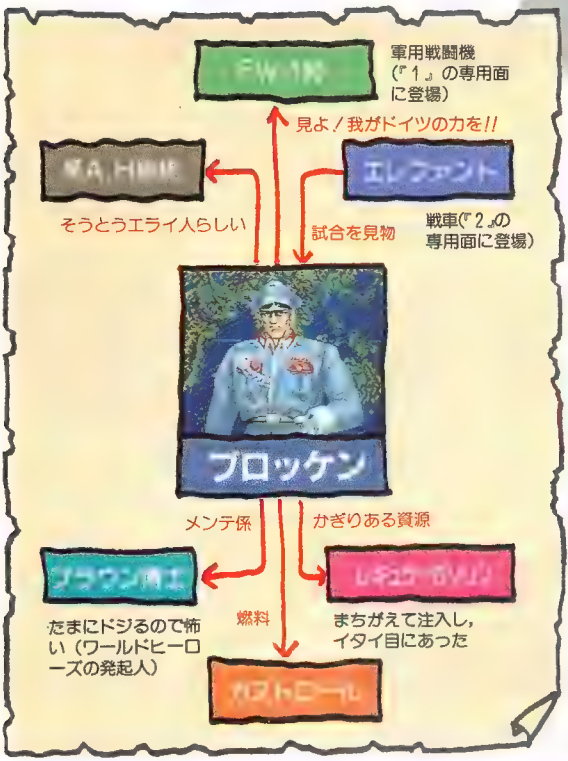
	攻撃値	気絶値	点数
弱	24(×2)	0	3
強	24(×2)	0	3

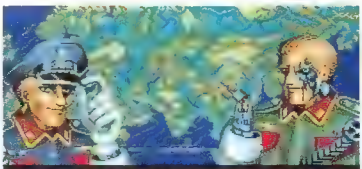
剣にやどったパワーを解放することにより全身を火の鳥のオーラでつつみ込み，前方へ突進攻撃する。
●強の特徴……突進速度が増加する

ブロッケン
BROCKEN

「まさか，機械じかけの軍師が存在することになるとは…，世の中どうなるかわからんものだな。しかも，『砂漠の狐』と呼ばれた智将だとか……。正直な話，ゼウス殿に同行を求められたときは，半信半疑でついてきたが，我が方大画戦の間合いをモノともしない漢がいると知ったときは，震えが止まらなかったわ。感謝せねばな」（リョフ・談）

発進！超無敵必殺ロボ!!





CHARACTER PROFILE

あらゆるところに武器を内蔵している無敵のサイボーグ戦士。

年　　齢：31才
身長，体重：185cm，200kg
年　　代：西暦1922年
国　　籍：ドイツ
職　　業：軍人
好きなもの：カストロール，空中飛行，科学力，弱肉強食，世界一
嫌いなもの：燃料切れ，レギュラーガソリン

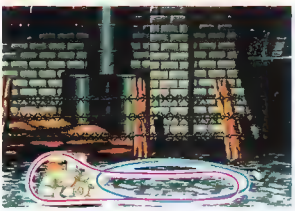
ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー

ドイツ(ベルリン郊外)

STAGE BACK-GROUND

▲サーチライトに照らされた廃虚が舞台。このステージだけは特殊演出がない。前作では，ラウンド開始直後に戦車が壁をブチ抜いて登場したが，その演出もカットされた

●知られざる当たり判定の世界●



●しゃがみ強キック

攻撃判定がわずかに食らい判定より上にあるので，対空攻撃になるのだ

●遠距離ON強パンチ

食らい判定と一体化しているが，遠間で使えば相手の足払いをツブすことができる

●ローリングヒールキック

基本的にジャンプ攻撃の判定はこんな感じだけど，この技はちょっとオモシロイ

●ハリケーンアーム

あくまでウズ（?）にしか攻撃判定がないので，横方向からの攻撃に弱いのだ

●スパークサンダー

ちょっとだけ見た目と判定位置がちがうけど，遠間なら対空攻撃にもなるぞ

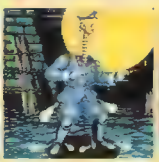
●ロングスパークサンダー

こっちはもっと圧巻。なんと，腕の先端と下段にしか攻撃判定が存在しないのだ

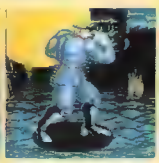
ダッシュ

バックステップ

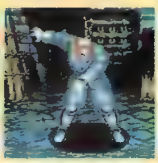
挑発(中立+C)



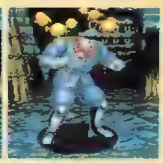
挑発(→+C)



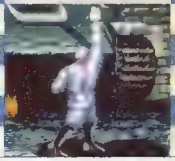
挑発(←+C)



挑発(↓+C)&気絶



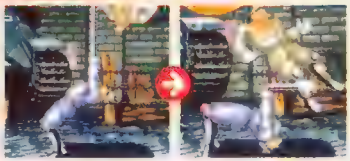
基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	攻撃値 4 / 気絶値 0 / キャンセル 可	ストレートチョップ 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 可	アッパーチョップ 	攻撃値 4 / 気絶値 0 / キャンセル 可	ローキック 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	ローリングヒールキック
近距離・レバー入力	攻撃値 4 / 気絶値 0 / キャンセル 可	ストレートチョップ 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	アッパーチョップ 	攻撃値 4 / 気絶値 0 / キャンセル 可	ローキック 	攻撃値 8＋8 / 気絶値 1＋1 / キャンセル 可＋不可	ダブルニーキック
遠距離・レバー中立	攻撃値 4 / 気絶値 0 / キャンセル 可	ストレートチョップ 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	ストレート 	攻撃値 4 / 気絶値 0 / キャンセル 可	ローキック 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	ダッシュローリングヒールキック
遠距離・レバー入力	攻撃値 4 / 気絶値 0 / キャンセル 可	ストレートチョップ 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	サーベルストレート 	攻撃値 4 / 気絶値 0 / キャンセル 可	ローキック 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	ローリングキック
しゃがみ	攻撃値 4 / 気絶値 0 / キャンセル 可	シングルクロー 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	ダブルロングクロー 	攻撃値 4 / 気絶値 0 / キャンセル 可	ヒールキック 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	ロングヒールキック
垂直ジャンプ	攻撃値 8 / 気絶値 1 / キャンセル 不可	ジャンプチョップ 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	ジャンプロングチョップ 	攻撃値 8 / 気絶値 1 / キャンセル 不可	ジャンプハイキック 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	ジャンプロングキック
ななめジャンプ	攻撃値 8 / 気絶値 1 / キャンセル 不可	ジャンプチョップ 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	ジャンプロングチョップ 	攻撃値 8 / 気絶値 1 / キャンセル 不可	ジャンプキック 	攻撃値 14 / 気絶値 2 / キャンセル 不可	ジャンプロングキック

投げ技

超ジャーマンスープレックス ➡+強パンチ

攻撃値	打撃回数	点数
22	1	2



ノーザンライトスープレックス ⬅+強パンチ

攻撃値	打撃回数	点数
22	1	2

特殊技

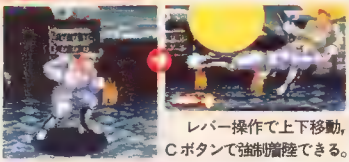
ローリングヒールキック 空中で↘+Bボタン

攻撃値	気絶値	点数
4	2	3

正面（やや上方向）に向けて後ろ回し蹴りを伸ばす。

ジェットアタック 空中でAB同時押し

攻撃値	気絶値	点数
14	2	3



レバー操作で上下移動，Cボタンで強制着陸できる。

必殺技

ロケットパンチ ⬇↘➡+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	14	1	3
強	14	1	3

上腕を発射する。ヒットすると爆発を起こす。
●強の特徴……弾速が速い

ジャーマンミサイル ⬇↘➡+キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	14	2	3
強	14	2	3

脚部のハッチを開き，ミサイルを発射する。
●強の特徴……弾速が速い

ハリケーンアーム ⬇➡↘+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18	1	3
強	18	1	3

手首を高速回転させて，伸ばした5指と怪音波で攻撃する。攻撃がでるまで無敵。

アームパンチ ⬇↙⬅+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	2×5	0	1発あたり3
強	2×7	0	1発あたり3

弾薬の連続爆発を利用して腕部を高速伸縮させ，連発で拳をたたき込む。

スパークサンダー レバー中立or➡+Aボタン連打

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18(×6)	0	1
強	18(×6)	0	1

指先から一定時間放電する。連打による放電の持続はできない。

ロングスパークサンダー ⬅↙⬇↘➡+パンチ

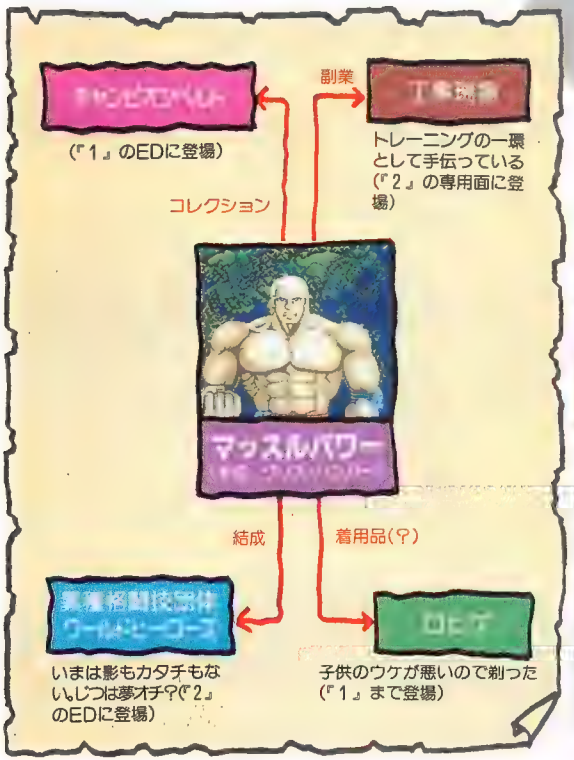
	攻撃値	気絶値	点数
弱	8(×6)	0	3
強	18(×8)	0	3

腕を伸ばし，指から一定時間放電する。腕部には攻撃判定も食らい判定もない。

マッスルパワー
MUSCLE POWER

炸裂、ジャイアントスイング！

「私と彼は飛び道具に苦しんだ者同士，よく飲み交わしたものだよ。『道具に頼って，真の格闘家と言えるのか』って感じでな。まあ，跳ね返しを会得して，そんな苦労もなくなったけど，近づくことがすべてである彼のレスリングは，まだまだ苦労が多いらしいね。彼に会ったら，また一緒に飲もうと伝えてくれないか?」（ドラゴン・談）



CHARACTER PROFILE

驚異的な破壊力を持つパワー・ファイター。
力こそすべての筋肉爆弾。

年　　齢：38才
身　　長，体重：200cm，135kg
生　　誕：西暦1984年
国　　籍：アメリカ
職　　業：レスラー
好きなもの：プロレス，筋肉，ナンバーワン，デカい牛肉，ミルク，子供
嫌いなもの：納豆

ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー

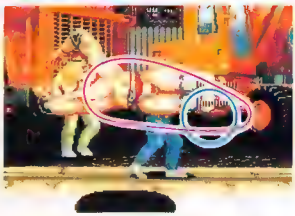
アメリカ（マンハッタン） STAGE BACK-GROUND

▲マッスルが勤務している建設現場。後方ではマッスルの仕事仲間たちが観戦＆応援している。場所が場所だけに，彼のファン（子供たち）は一人もいない

●知られざる当たり判定の世界●

●ギロチンドロップ

写真は昇りで仕掛けたもの（前方ジャンプ中に↓＋強キックのほう）。ひどい

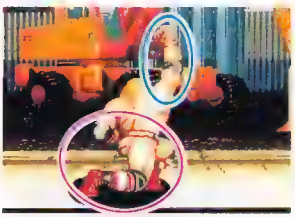


●超ドロップキック

はっきり言って弱い。弱攻撃で簡単にツブされるわ，ガード後の反撃があるわ……

道路で転んでさあ大変

▲ダウンすることによって，画面の端から端をウロウロしている男がコケる。また，この男を画面外に追いだすと，ラウンドが変わるまで消えてしまうことも

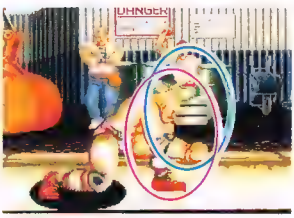


●しゃがみ強パンチ

前々作から使えた対空攻撃。食らい判定がしゃがみ状態と同じという点も魅力

●しゃがみ強キック

この技も，食らい判定がさほど変化しないのだ（少しだけ前にでる）



●遠距離立ち強パンチ

なんとも妙な判定位置。一応，対空攻撃になるが，モーションの遅さが難点だろう

ダッシュ　バックステップ　挑発（中立＋C）　挑発（→＋C）　挑発（←＋C）　挑発（↓＋C）&気絶

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	右フック 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	ダブルアームパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可	ミドルキック 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	ハイキック 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 可
近距離・レバー入力	右フック 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	ダブルアームパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可	ミドルキック 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	ハイキック 攻撃値 20 気絶値 2 ガード 不可
遠距離・レバー中立	左フック 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	ダブルアームパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可	ミドルキック 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	ハイキック 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 可
遠距離・レバー入力	左フック 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	ダブルアームパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可	ミドルキック 攻撃値 6 気絶値 1 ガード 不可	ハイキック 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可
しゃがみ	ローストレート 攻撃値 6 気絶値 0 ガード 可	アッパー 攻撃値 18, 18 気絶値 2, 2 ガード 不可, 不可	ローキック 攻撃値 6 気絶値 0 ガード 不可	マッスルキック 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可
垂直ジャンプ	ジャンプパンチ 攻撃値 8 気絶値 1 ガード 不可	ジャンプパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可	ドロップキック 攻撃値 8 気絶値 1 ガード 不可	ギロチンドロップ 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可
ななめジャンプ	ジャンプパンチ 攻撃値 8 気絶値 1 ガード 不可	ボディプレス 攻撃値 8 気絶値 2 ガード 不可	ドロップキック 攻撃値 8 気絶値 1 ガード 不可	ドロップキック 攻撃値 18 気絶値 2 ガード 不可

投げ技

アトミックドロップ　近距離で➡＋強パンチ

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

パワーボム　近距離で➡＋強キック

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

ブレーンバスター　近距離で⬅＋強パンチor強キック

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

ネックハンギング　遠距離で⬅or➡＋強パンチ

攻撃値
4
打撃回数
6～10
点数
1回あたり2

ヘッドバット　遠距離で⬅or➡＋強キック

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

ボディスラム　⬇要素＋強パンチ

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

特殊技

エルボードロップ　空中で⬇＋パンチ

攻撃値	気絶値	点数
18	0	3

空中から落とすヒジ打ち。ヒットすると相手は転倒する。

ギロチンドロップ　斜めジャンプ中に⬇＋強キック

攻撃値	気絶値	点数
18	2	3

垂直ジャンプ強キックと同じ性能。ヒットすると相手は転倒する。

必殺技

マッスルボンバー　⬅タメ➡＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	2	3
強	20	2	3

スベるように突進してのヒジ打ち。●強の特徴……ヒット時の効果がちがう

超ドロップキック　⬇↘➡↗＋キック

攻撃値	気絶値	点数
18	2	3
18	2	3

超低空で跳んでいくドロップキック。●強の特徴……速度が速く，射程が長い

トルネードブリーカー　➡⬇⬅⬆を1回ずつ入力＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	30	0	2
強	30	0	2

レバーは4方向に1度ずつ入力すれば，その順番は自由。➡⬅⬇⬆でもOKだ。

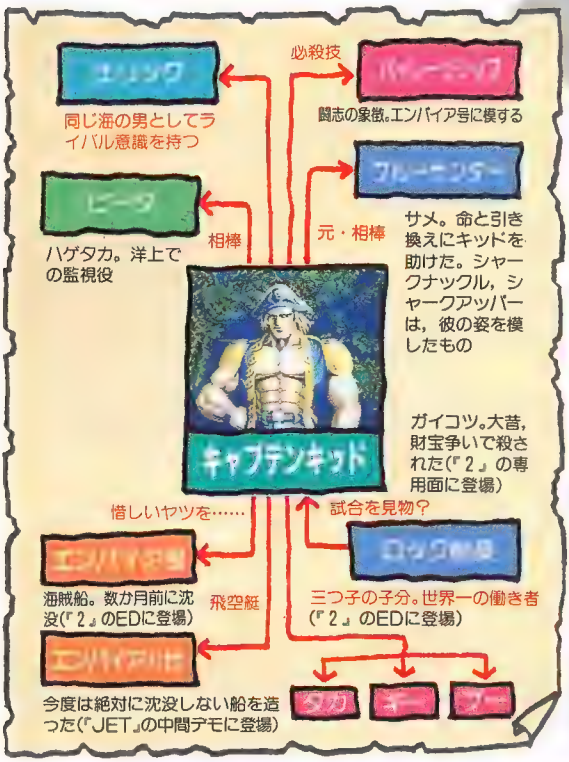
対空ジャイアントスイング　⬆要素＋AB同時

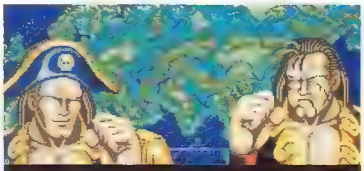
4×6～10	0	1回あたり2

無敵状態でない相手が空中にいて，なおかつ射程内の場合のみ，つかめる。

キャプテンキッド
CAPTAIN KIDD

「フッ，予選でも姿を見せぬと思ったら，行方知れずだったとはな……。てっきり，この私に恐れをなしたのかと思ったよ(注：キッドはムー大陸の秘宝荒しをしていた)。闘いぶりを見せてもらったが，予想以上に優れた技量と度胸を持っているようだな。ヤツなら，私の右腕となる資格が十分あるだろう。もっとも，右腕どまりだがな……」(ゼウス・談)





CHARACTER PROFILE

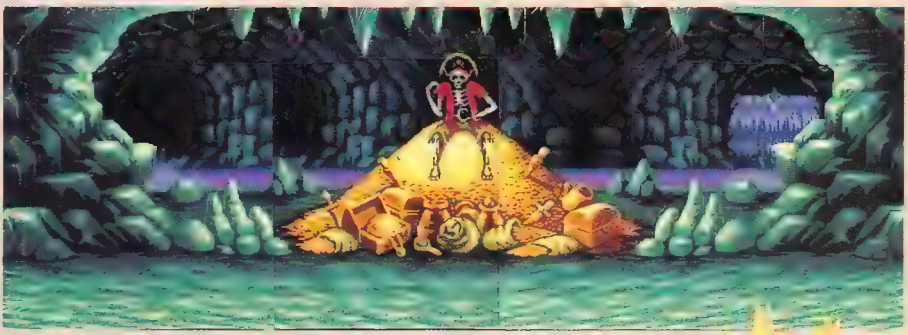
不屈の魂を持ち，七つの海を制覇した大海賊。

年　　齢：28才
身　　長：190cm
体　　重：78kg
年　　代：西暦1572年
国　　籍：なし
職　　業：海賊
好きなもの：海，船，女，金，カジノ，ワイン
嫌いなもの：山，サラリーマン，退屈

ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー

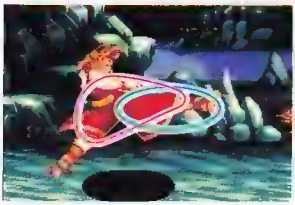
とある島の洞窟(海賊のアジト)

STAGE BACK-GROUND



▲山ほど積み上げられた宝の数々は，いかに彼らが世界中を荒し回っているかを証明するのに十分だろう。宝の上に乗っているガイコツは，キッドが憧れていた船長の亡骸

●知られざる当たり判定の世界●



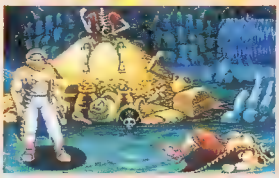
●遠距離ON強キック

リーチが長いうえに，食らい判定が小さい。めくり攻撃をくぐることも可能だ

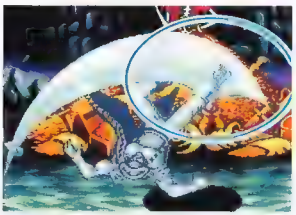
●遠距離OFF強キック

強力な対空攻撃だが，真上にいる相手は撃墜できないという難点もある

画面上部にも注目しよう

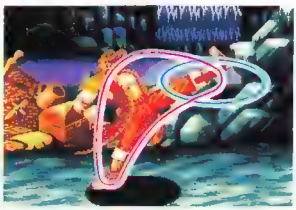


▲勝敗が決したとき，無条件でガイコツの頭が落ち，画面右側にいるときは左に，左側にいるときは右に転がる。また，ダウンすると，天井のコウモリが飛び回る



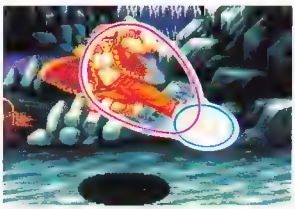
●スパイラルキック(第1段階)

写真の状態は完全無敵になっているが，この前後は食らい判定のカタマリだ



●ハイパーヤクザキック

驚異のリーチ＋食らい判定の小ささが特徴。しかも，移動スピードが速いのだ



●シャークキック

使い勝手はいいが，食らい判定が……。立ち弱パンチで落とされることも

ダッシュ　バックステップ　挑発(中立+C)　挑発(→+C)　挑発(←+C)　挑発(↓+C)&気絶

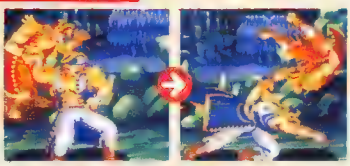
基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	ジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	ボディアッパー 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 難	膝蹴り 攻撃値 6 気絶値 0 キャンセル 可	払い蹴り 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 不可
近距離・レバー入力	ジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	ボディアッパー 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 難	膝蹴り 攻撃値 6 気絶値 0 キャンセル 不可	払い蹴り 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 不可
遠距離・レバー中立	ジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	ロングフック 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 不可	前蹴り 攻撃値 6 気絶値 0 キャンセル 不可	ヤクザキック 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 難
遠距離・レバー入力	ストレート 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	ロングストレート 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 不可	前蹴り 攻撃値 6 気絶値 0 キャンセル 不可	ローリングソバット 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 不可
しゃがみ	シットジャブ 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	シットアッパー 攻撃値 10, 16 気絶値 2, 2 キャンセル 難, 可	突き出しキック 攻撃値 6 気絶値 0 キャンセル 可	腹蹴り 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 可
垂直ジャンプ	ジャンプストレート 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	ジャンプフック 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 不可	ジャンプキック 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	蹴り上げ 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 不可
ななめジャンプ	ジャンプストレート 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	ダイビングフック 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 不可	ジャンプキック 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	下方蹴り 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 不可

投げ技

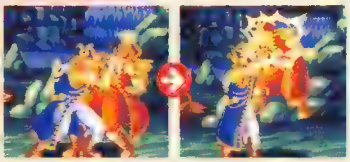
投げ飛ばし
⬅or➡＋強パンチ

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2



往復ビンタ
⬅or➡＋強キック

攻撃値
0＋4
打撃回数
8～10
点数
1回あたり2

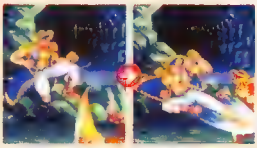


特殊技

シャークキック
空中で⬇or↘＋強キック

攻撃値	気絶値	点数
16	2	3

空中で一瞬静止したのち，前方斜め下へ向かって蹴りをはなつ。



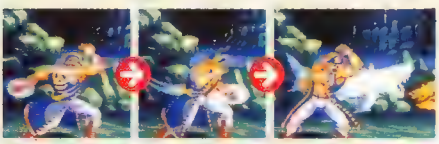
決めポーズ
ABC同時押し

必殺技

シャークナックル
⬅タメ➡＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	12	0	1
強	12	0	1

振りだす手のひらから，オーラのサメを飛ばす。
●強の特徴……弾速が速い



シャークアッパー
⬇タメ⬆＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	16	2	3
強	18	2	3

手のひらから，オーラのサメを上に向けて飛ばす。攻撃がでるまで無敵。

バイレーツシップ
⬇➡＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	12	0	3
強	12	0	3

オーラのガレオン船が，地面を滑走する。●強の特徴……弾速が非常に速い

ハイパーヤクザキック
➡↘⬇↙⬅＋キック

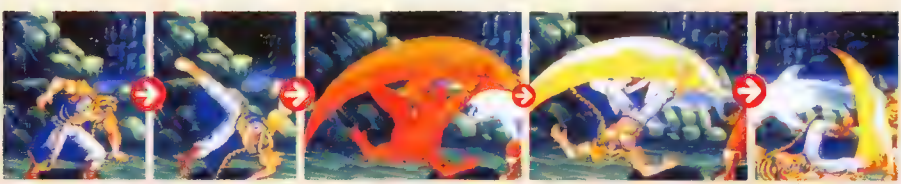
	攻撃値	気絶値	点数
弱	16	2	3
強	16	2	3

前方に跳ねて，相手の顔面を蹴りとばす。
●強の特徴……飛距離増加

スパイラルキック
⬅タメ➡＋キック

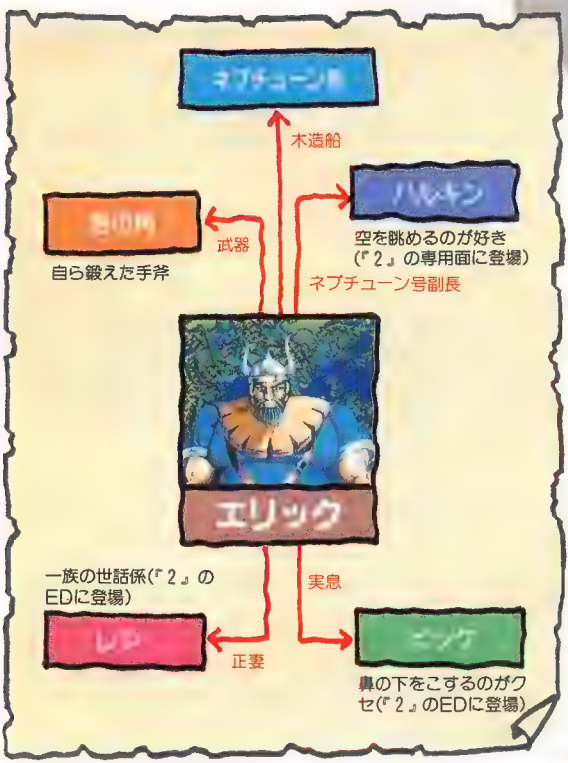
	攻撃値	気絶値	点数
弱	4＋18	1＋1	1発あたり3
強	14＋18	1＋1	1発あたり3

側転て繰りだす，鎌状の光をまとった浴びせ蹴り。蹴り足の周りにだけ攻撃判定があり，後方に残る光の帯に攻撃能力はない。最初の一撃のみ完全無敵。



エリック
ERIK

「世界を旅してると，いろんなウワサを耳にすっけど，オレが気になったのは，赤ヒゲと呼ばれたバイキングのことだな。たった一人でクジラを捕まえるほどのスゴ腕らしくてよ，ぜひ手合わせしてみたかったが，五百年も昔のヤツと知ったときゃあ，心底ガッカリしたもんだぜ」（キッド・談）



CHARACTER PROFILE

力ある者しか認めないバイキング族の誇り高き戦士。

年　　齢：45才
身　　長：203cm
体　　重：172kg
年　　代：西暦998年
国　　籍：ノルウェー
職　　業：バイキング
好きなもの：クジラ，牛丼，ビール，家庭
嫌いなもの：ホモ

ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー

ノルウェー(北海)

STAGE BACK-GROUND

▲エリックが所有する巨大木造船で闘う。後方にいる男たちは，すべてエリックの子分。彼らもエリックと同様に，闘いを日常の娯楽として楽しんでいる

●知られざる当たり判定の世界●

●ななめジャンプ強キック

恐怖のでっぱなし攻撃。真下からの攻撃に弱いが，昇りでだせば対空攻撃にもなる

●遠距離OFF強パンチ

この状態になるまで，攻撃判定が存在しない。まあ，でてしまえば強いが……

やや頼りない副長

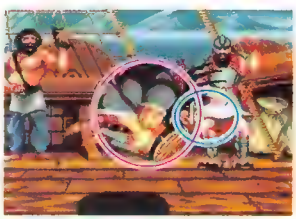
▲ダウンをすると，エリックの巨大船「ネプチューン号」の副長であるハルキンがガクっと首を落とす。結構，気づかなかった人も多いのでは？

●遠距離立ち強キック

一見，食らい判定のカタマリだが，相手の足払いを一方的にツブすことが可能だ

●しゃがみ強パンチ

食らい判定はしゃがみ状態とまったく変わらないのだ。キャンセルもかかるし……



●ロングホーン

こう見ると，最初の無敵状態さえなければ弱いことがわかる。なければの話だが……

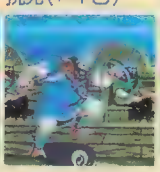
ダッシュ

バックステップ

挑発(中立+C)

挑発(→+C)

挑発(←+C)



挑発(↓+C)&気絶

エリック

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	シールドパンチ 攻撃値 8 1 可	薪割り斬り 攻撃値 18 2 不可	すね蹴り 攻撃値 8 1 不可	前蹴り 攻撃値 18 2 可
近距離・レバー入力	シールドパンチ 攻撃値 8 1 可	薪割り斬り 攻撃値 18 2 不可	すね蹴り 攻撃値 8 1 可	前蹴り 攻撃値 18 2 可
遠距離・レバー中立	シールドパンチ 攻撃値 8 1 可	薪割り斬り 攻撃値 18 2 不可	すね蹴り 攻撃値 8 1 可	回転後ろ蹴り 攻撃値 18 2 不可
遠距離・レバー入力	ビンタ 攻撃値 8 1 可	豪快突き 攻撃値 18 2 不可	すね蹴り 攻撃値 8 1 可	回転後ろ蹴り 攻撃値 18 2 不可
しゃがみ	しゃがみストレート 攻撃値 8 1 可	豪快斬り 攻撃値 18 2 可	足刀 攻撃値 8 1 可	下段両足蹴り 攻撃値 18 2 可
垂直ジャンプ	下ろし豪快突き 攻撃値 8 1 不可	下ろし豪快斬り 攻撃値 18 2 不可	ヒッププレス 攻撃値 18 1 不可	前蹴り 攻撃値 18 2 不可
ななめジャンプ	下ろし豪快突き 攻撃値 8 1 不可	下ろし豪快斬り 攻撃値 18 2 不可	ヒッププレス 攻撃値 18 1 不可	前蹴り 攻撃値 18 2 不可

投げ技

アームプレス　近距離で➡+強パンチ

攻撃値	打撃回数	点数
22	1	2

ホーンスルー　近距離で⬅+強パンチ

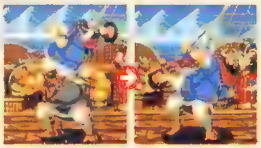
攻撃値	打撃回数	点数
22	1	2

特殊技

フライングボディプレス　空中で⬇or↘+強パンチ

攻撃値	打撃回数	点数
18	2	3

空中から跳びかかり，その巨大な腹で相手を押しつぶす。



バイキングクラッシュ　遠距離で⬅or➡+強パンチ

攻撃値	気絶値	点数
22	1	2

必殺技

エーギルヘブリング　⬇↙⬅+キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	14	1	3
強	14	1	3

海の神の力を借りて，小型の津波を起こす。
●強の特徴……弾速が速い

トールハンマー　⬇↙⬅+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	0	3
強	20	0	3

トール神の力を借りて，雷鎚を振りおろす。発生する落雷に攻撃判定はない。

ブリザードブレス　⬅↙⬇↘➡+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18	2	3
強	18	2	3

あらゆるものを凍結させる氷の息をはきだす。口元に攻撃判定はない。

ロングホーン　⬅タメ➡+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	0	3
強	20	0	3

前方に跳び，角カブトで攻撃。攻撃がでるまで無敵。
● 強の特徴……飛距離増加

ハリケーンドロップ　➡⬅↙⬇↘➡+パンチ

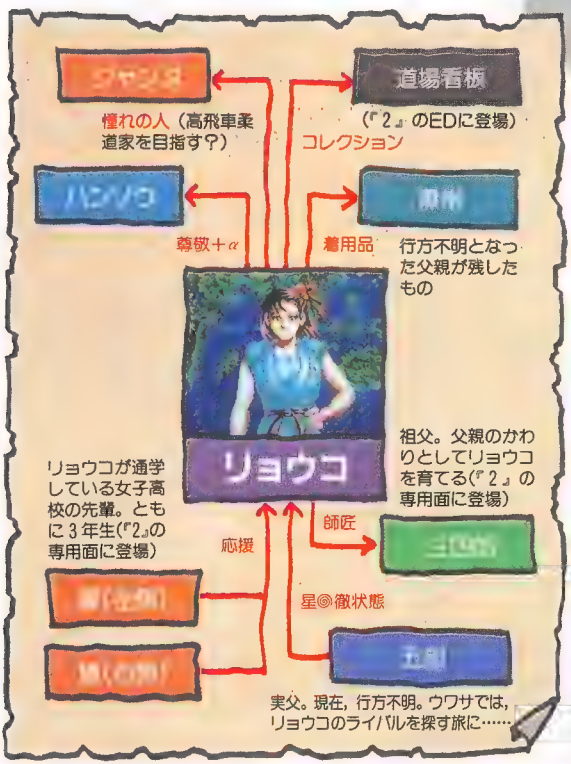
	攻撃値	気絶値	点数
弱	22	0	2
強	22	0	2

頭の角カブトに相手をひっかけたまま，回転で竜巻を起こして急上昇。上空から相手を地面に落としたのち，角で腹部をつらぬく。

リョウコ
RYOKO

日本期待の星!!

「最近，フウマ殿が『リョウコちゃんと仲良くしてっか?』と言い寄ってくるでござる。まあ，拙者としては，柔道なる未知の体術を師事していただく意味でも仲良くしてるつもりでござるが……。それに，彼女は幼きころから父がおらぬそうでな。では，拙者が父親……は無理としても，兄がわりになれれば，と思っているのでござるが……」（ハンゾウ）



CHARACTER PROFILE

真の格闘家になるため，修行にでた元気な少女。

年　　齢：16才
身　　長：162cm
体　　重：48kg（B78, W58, H78）
年　　代：西暦1992年
国　　籍：日本
職　　業：柔道家
好きなもの：年上の男性&女性，お寿司，甘いもの全般
嫌いなもの：英語，飛行機，父親

ラウンド開始

ニュートラル

楽勝

辛勝

敗北

時間切れ負け&ドロー

日本(埼玉) STAGE BACK-GROUND

▲どこの城かは不明だが，桜に囲まれた広場が舞台となっている。後方ではリョウコの祖父とその弟子たち，そして学校の先輩が，リョウコの闘いぶりを見守っている

●知られざる当たり判定の世界●

●遠間離ON強パンチ

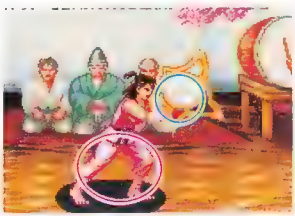
でるまでにスキがあるものの，リーチが長く，足元の食らい判定も小さいぞ

●ななめジャンプ強キック

それほど判定は強くない。しかし，めくりやすいのと，この技からの連係が怖いのだ

受験生のみなさん ゴメン！

▲ダウンによって，桜の花びらが降ってくる。また，リョウコ（同キャラ戦のときはIP側）が勝つと，後方の女の子が喜ぶ（負け＆ドローでは変化しない）



●戊殺掌

前作よりも対空攻撃になりやすいと思ったら，使用中は上半身が無敵になるのだ

●下蹴

前転中は食らい判定が低くなるが，いったん攻撃がでてしまうとご覧のとおり

●飛燕拳

全国のリョウコ使いが，思わず泣いてしまいそうな攻撃＆食らい判定だろう

ダッシュ

バックステップ

挑発(中立+C)

挑発(→+C)

挑発(←+C)

挑発(↓+C)&気絶

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	平手打ち 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	二段アッパー 攻撃値 10+10 気絶値 2+2 キャンセル 可+不可	足払い 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	膝蹴り 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 可
近距離・レバー入力	平手打ち 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	二段アッパー 攻撃値 10+10 気絶値 2+2 キャンセル 可+不可	足払い 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	膝蹴り 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 可
遠距離・レバー中立	平手打ち 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	遠手刀 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 可	足払い 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	上段蹴り 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 可
遠距離・レバー入力	平手打ち 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	掌底（しょうてい） 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 可	足払い 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	上段蹴り 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 可
しゃがみ	手刀右手打ち 攻撃値 6 気絶値 0 キャンセル 可	掌当て（てのひらあて） 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 可	下段蹴り 攻撃値 6 気絶値 0 キャンセル 不可	下段前蹴り 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 可
垂直ジャンプ	跳び肘下打ち 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	跳び手刀下打ち 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 不可	跳び膝蹴り 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	跳び前蹴り 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 不可
ななめジャンプ	跳び肘下打ち 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	跳び手刀下打ち 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 不可	跳び膝蹴り 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	跳び下蹴り 攻撃値 14 気絶値 2 キャンセル 不可

投げ技

背負い投げ
近距離で←or→＋強パンチか，↘＋強パンチ

攻撃値	打撃回数	点数
22	1	2

裸締め
遠距離で←or→＋強パンチ

攻撃値	打撃回数	点数
4	6～10	1回あたり2

巴投げ
←or→＋強キック

攻撃値	打撃回数	点数
22	1	2

肩車
↓or↙＋強パンチ

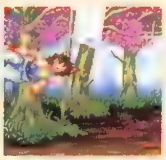
攻撃値	打撃回数	点数
22	1	2

必殺真空投げ
空中で↑or↓以外＋パンチ

攻撃値	打撃回数	点数
22	1	2

三角跳び
画面端でレバー逆方向

三角跳びの軌道は通常のジャンプと同じだが，だせる攻撃が飛燕拳のみになる。



掌底破
↘＋強パンチ

攻撃値	気絶値	点数
14	2	3

前転で間合いを詰め，掌当てをうち込む。前転中は攻撃判定がない。

下撃
↘＋キック

攻撃値	気絶値	点数
14	2	1

前転からのスライディングキック。前転中は攻撃判定がない。

飛燕拳
三角跳びからAorB

攻撃値	気絶値	点数
4	2	3

前方斜め下へ高速で突っ込むフライング・クロスチョップ。

特殊技

必殺技

戊殺掌
↓↙←＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18	2	3
強	18	2	3

腕を高速振動することで，衝撃波を発生させる。飛び道具も打ち消せる。

膕合蹴り
→↓↘＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	14	2	3
強	14	2	3

前方に跳ねて蹴り上げをはなつ。●強の特徴……飛距離が増加する

二段背負い投げ
←↙↓↘→＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	30	0	2
強	30	0	2

空中に相手をほうり投げたのち，空中でもう一度つかんで地面にたたきつける。

首切り投げ
←↙↓↘→＋キック

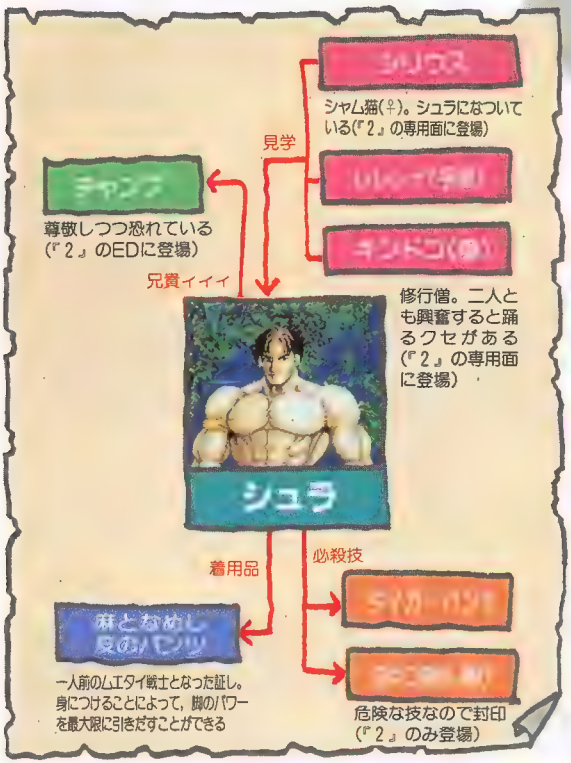
	攻撃値	気絶値	点数
弱	22	0	2
強	22	0	2

おじぎしたのち前方ダッシュし，相手の首に腕を引っかけて地面に倒す。

シュラ
SHURA

復讐のムエタイ戦士

「オレはアマ時代から異種格闘技戦をやってるからな。当然，ムエタイの相手をしたこともあるぜ。でも，屋根までジャンプしちまうヤツがいるとは思わなかったな。ヒザのバネを使う格闘術とは言え，アイツの脚力には脱帽したよ。ただ，降りてくるときが無防備っていうのはなぁ……。まあヤツも若いし，これからに期待しよう」（マッスルパワー・談）

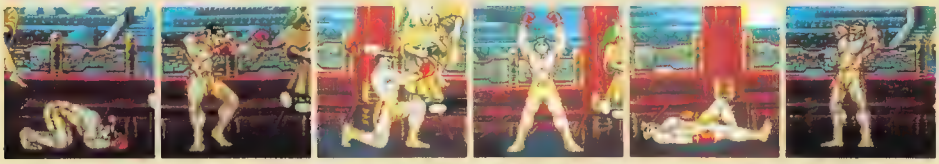


CHARACTER PROFILE

伝統あるムエタイの勇者。

年　　齢：20才
身　　長：167cm
体　　重：50kg
年　　代：西暦1762年
国　　籍：タイ
職　　業：ムエタイ
好きなもの：ムエタイ，試合，猫，タイ料理，青春，兄貴
嫌いなもの：老人，貧乏，兄貴

ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー



タイ(ケット・プラ・ケオ)

STAGE BACK-GROUND

▲赤と金で飾られた寺院では，２人の修行僧と１匹のシャム猫がシュラの闘いぶりを見学している。また，寺院の外には，多くの遺跡や仏像が建ち並んでいるのだ

●知られざる当たり判定の世界●

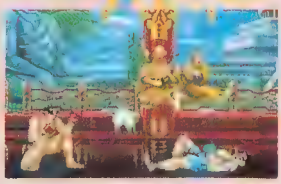
●ムエタイキック

ドラゴンキックの90度反転版といった感じか？　完全無敵は仕掛けた瞬間だけだ

●タイガーファング

タイガークローより判定が少し長く残る。でも，対空攻撃にならないのは前作と同じ

ワン・ツー・ジャンプ!!



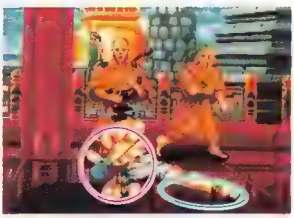
▲ダウンをすると，試合を観戦しているキンドコ，レレレイが跳び上がる。さらに，ネコのシリウスが柱を登りだすが，途中で落っこちてしまうのだ

●ななめジャンフ強パンチ

……あの百烈蹴を正面からツブせるのは彼ぐらいでしょう

●しゃがみ強パンチ

……まあ，モーション速いし，攻撃判定残るし，キャンセルかかるし……



●しゃがみ強キック

モーションの速度こそ低下したが，あの驚異的なリーチは前作と同じ。でも，弱いぞ

ダッシュ

バックステップ

挑発(中立+C)

挑発(→+C)

挑発(←+C)

挑発(↓+C)&気絶

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	肘打ち 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 不可	アッパー 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可	ローキック 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	ハイキック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可
近距離・レバー入力	ストレート 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	アッパー 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可	膝蹴り 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	ハイキック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可
遠距離・レバー中立	肘打ち 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 不可	アッパー 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	ミドルキック 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	ハイキック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可
遠距離・レバー入力	ストレート 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	回転肘打ち 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可	ミドルキック 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	ハイキック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可
しゃがみ	ローストレート 攻撃値 2 気絶値 0 キャンセル 可	突き上げ肘打ち 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可	突き出し蹴り 攻撃値 2 気絶値 1 キャンセル 可	足払い 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可
垂直ジャンプ	跳び肘打ち 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	跳びパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	跳び膝蹴り 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	跳び蹴り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可
ななめジャンプ	跳び肘打ち 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	跳びパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	跳び膝蹴り 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	跳び蹴り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可

投げ技

膝蹴りラッシュ

⬅or➡+強パンチ

攻撃値	打撃回数	点数
4	6～10	1回あたり2

必殺技

タイガーファング

⬅タメ➡+パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18	0	3
強	18	0	3

踏み込みからアッパーを繰りだす。衝撃波下部に判定があり，射程はタイガークローより少し短い。基本的にしゃがんでいる相手には当たらない。

タイガークロー

⬅タメ➡+キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18	1	3
強	18	1	3

地をスベる早い踏み込みからストレートをはなつ。タイガーファングの逆で，しゃがんでいる相手にも当たるが，ヒットしても相手は転倒しない。

ムエタイキック

⬇⬆+キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18(×2)	2	3
強	18(×2)	2	3

虎のオーラに包まれて，はるか上空まで舞い上がる跳びヒザ蹴り。画面外ではレバーで左右移動可。攻撃がでるまで無敵。●強の特徴……滞空時間増加

ダブルニーキック

⬇↘➡+キック

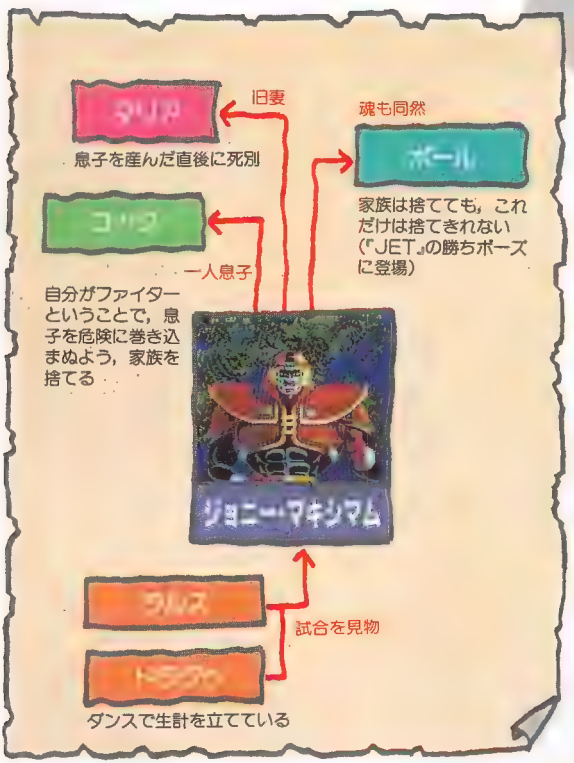
	攻撃値	気絶値	点数
弱	14+14	2+2	1発あたり3
強	14+14	2+2	1発あたり3

低い前方ジャンプから，ヒザ蹴りを2発たたき込む。攻撃がカラ振ると，失速してゆっくりと着地する。●強の特徴……飛距離が増加する

ジョニー・マキシマム
JONNY MAXIMUM

冷酷無比な殺人マシーン!!

「この世は愛こそがすべて。しかし，彼の周囲には憎しみと悲しみしか感じられません。愛する家族を捨ててまで闘うとは，なんと愚かなことを……。そうです，ワタシは彼を救うためにやってきました。彼に勝って，争いは何も生まないということを，その身体に刻んであげましょう。ワタシの報酬は愛。彼を救うことができれば，それで満足です」（ラスプーチン・談）



CHARACTER PROFILE

冷静沈着で「殺人マシーン」の異名を持つ天才フットボーラー。

年　齢：28才
身　長：215cm
体　重：107kg
年　代：西暦1989年
国　籍：アメリカ
職　業：フットボーラー
好きなもの：デカいもの，ハンバーガー，コーラ
嫌いなもの：クジラ

ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー

アメリカ(スラム街) STAGE BACK-GROUND

▲路上で闘うため，ときおり車のライトが横を通過する。ダンサー(ラルス，ドラクゥ)は奥にあるパブ「ロイ」の常連で，２人とも「殺人マシーン」のファンだった

●知られざる当たり判定の世界●

●ショルダーチャージングクラッシュ

足元の弱点以外は無敵に等しい。蒙虎覇極道，ロングホーンと比較してみよう

●ヘッドクラッシュ

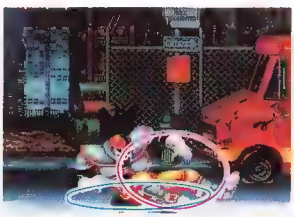
前作ほど攻撃判定は大きくない。そのかわり，空中制御が可能になった

パシッパシッ ヘイ!!

▲ダウンをすると，画面中央あたりをウロウロしている（フィールド右端からは見づらいかも）ダンサーが手を打ち合ったあと，右手をガッチリと合わせる

●しゃがみ強キック

前作では対空攻撃にもなったが，今回はご覧のように弱体化している



●スライディングキック

注目!! なんと後方に攻撃判定がハミでているのだ。でも，コレって使えるのか？

●ななめジャンプ弱パンチ

うーむ……。まさに空中戦では，絶対に負けませんと言わんばかりの……

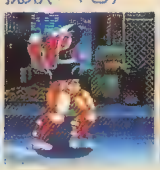
ダッシュ

バックステップ

挑発(中立+C)

挑発(➡+C)

挑発(⬅+C)



挑発(⬇+C)&気絶

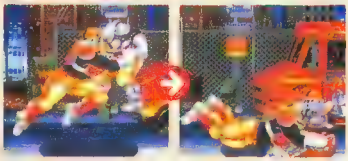
基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	フォーアームパンチ 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	バスボールパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可	トゥキック 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	プレースキック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可
近距離・レバー入力	フォーアームパンチ 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	バスボールパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可	トゥキック 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	ミドルプレースキック 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可
遠距離・レバー中立	フォーアームパンチ 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	ハンドシバーパンチ 攻撃値 8+18 気絶値 2+2 キャンセル 不可	パントキック 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	プレースキック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可
遠距離・レバー入力	フォーアームパンチ 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	ハンドシバーパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可	パントキック 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	ミドルプレースキック 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可
しゃがみ	しゃがみフォーアームパンチ 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	しゃがみバスボールパンチ 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可	しゃがみトゥキック 攻撃値 6 気絶値 1 キャンセル 不可	クロスボディブロック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可
垂直ジャンプ	チョップ 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	タッチダウンアタック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	ジャンピングキック 攻撃値 10 気絶値 1 キャンセル 不可	ジャンピングキック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可
ななめジャンプ	ショルダータックル 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	タッチダウンアタック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	ジャンピングキック 攻撃値 10 気絶値 1 キャンセル 不可	ジャンピングキック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可

投げ技

タッチダウンスルー　近距離で➡＋強パンチ

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2



ダディスルー　近距離で⬅＋強パンチ

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

特殊技

スライディングキック　↘＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	12	0	1
強	20	2	1

かがんで前方にすべり込む。
●強の特徴……射程距離が伸び，ヒットすると相手が転ぶ

ブレストオンタックル　遠距離で⬅or➡＋強パンチ

攻撃値
4
打撃回数
6～10
点数
1回あたり2

必殺技

ショルダーチャージングクラッシュ　⬇↘➡＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	0	3
強	20	0	3

腰を落として構えたのち，タックルで突っ込む。
●強の特徴……速度が速い

ライトニングタックル　➡⬇↘＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	0	3
強	20	0	3

斜め上方向に跳ぶタックル。攻撃がでるまで無敵。
●強の特徴……飛距離増加

ヘッドクラッシュ　⬇⬆＋パンチ

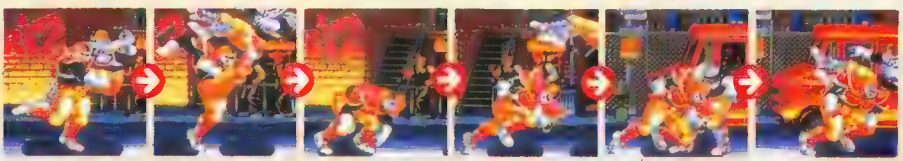
	攻撃値	気絶値	点数
弱	20	2	3
強	20	2	3

勢いよく跳び上がり，上空から強烈な頭突きを落とす。落下中は，レバー操作で左右移動できる。
●強の特徴……飛距離と速度が増加する

ジョニースペシャル　近距離で⬅↙⬇↘➡＋パンチ

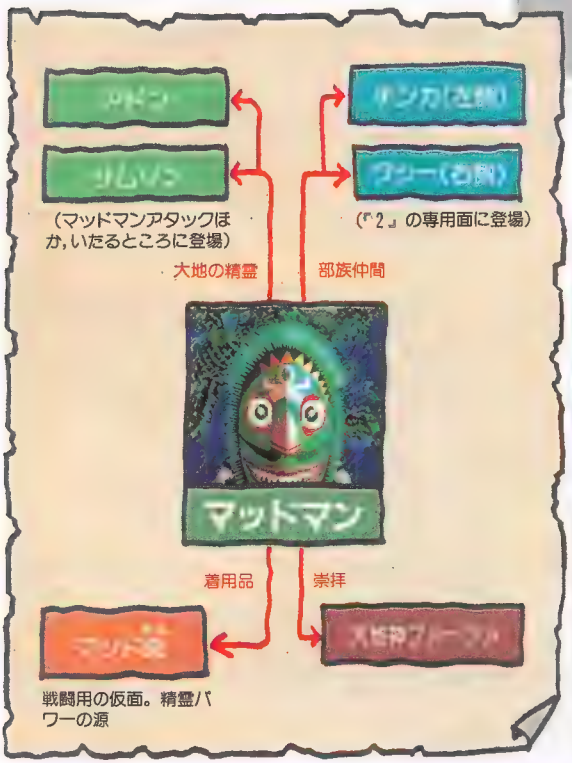
	攻撃値	気絶値	点数
弱	22	0	2
強	22	0	2

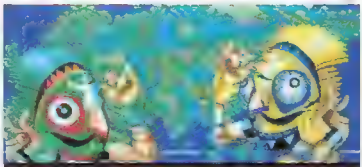
つかんだ相手を蹴り飛ばしたのち，落下地点めがけてショルダータックルをぶちかまし，そのままの状態でフィールド端に激突するまで突っ走る。



マットマン
MUDMAN

「おりょりょ？　十四英雄っつう，メチャ強えぇぇぇヤツの血を吸わせてやるってボスに言われたのに……こんなヘンテコ仮面野郎がソレなわけ？　おまけに，ワケわかんねぇ人形(精霊のことらしい)を連れてっし，変な声で叫ぶしよぉぉぉ……。ボスに『変態の相手はカンベンして』って言わないとな……」(ジャック・談)「お前もだ」(ゼウス・談)





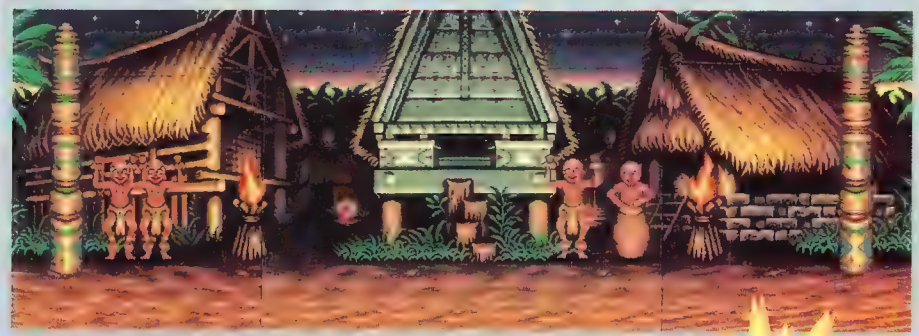
CHARACTER PROFILE

精霊を操る謎の戦士。神の啓示で敵を倒すために闘う。

年　　齢：17才
身長，体重：166cm，48kg
年　　代：西暦450年
国　　籍：パプアニューギニア
職　　業：精霊戦士
好きなもの：仮面，踊り，神様，精霊，正義，イレズミ，コーヒー
嫌いなもの：悪，ワニ

ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー

パプアニューギニア(密林) STAGE BACK-GROUND

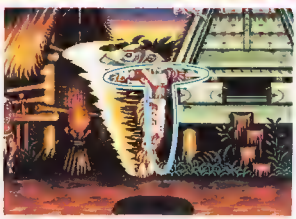


▲地上にはトーテムポールや高床式の住居が，空には極楽鳥（赤と青の２種類）が飛び交っている。後方にはマッドマンの部族仲間がおり，絶えず彼の勝利を祈願している

●知られざる当たり判定の世界●

●近距離立ち弱キック

どのキャラにも当たるようになったのは大きな進歩だろう。気絶ポイントもあるし



●マッドジャイロ

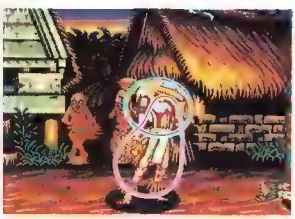
全身無敵になるが，身体の中心線と仮面の部分にしか攻撃判定がないのがミソ

パプア漫才大公開!!

▲ダウンをすると，後方にいる部族仲間のはいていたフンドシが落ちる。それに気づいて，あわててもどすときに，もう一方の部族仲間が肩をたたく

●しゃがみ弱パンチ

全体的にマッドマンの基本技は，先端に食らい判定がない。これは，その代表例



●しゃがみ強パンチ

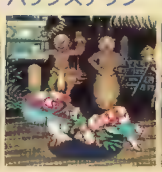
めくり攻撃も落とせる対空攻撃だが，食らい判定も上に伸びてしまうのが悲しい

●ななめジャンプ強パンチ

真下に強いが，真下だけ強いとも言えるだろう。めくりやすいのが救いだ

ダッシュ

バックステップ



挑発(中立+C)

挑発(→+C)

挑発(←+C)

挑発(↓+C)&気絶

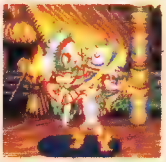
基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	猫パンチ 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 可		仮面頭突き 攻撃値 10＋10 気絶値 2＋2 キャンセル 可＋不可		サイドヒップアタック 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 可		関節はずし蹴り 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 可	
近距離・レバー入力	猫パンチ 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 可		仮面頭突き 攻撃値 10＋10 気絶値 22 キャンセル 可＋不可		サイドヒップアタック 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 可		関節はずし蹴り 攻撃値 16 気絶値 2 キャンセル 可	
遠距離・レバー中立	進み脱臼パンチ 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 不可		サイド仮面ヘッドバット 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可		回転金的キック 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 可		ジャンプ両足キック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	
遠距離・レバー入力	進み脱臼パンチ 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 不可		進み精霊ヘッドバット 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可		ジャンプ前蹴り 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可		ダッシュ両足キック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	
しゃがみ	猫ひっかき 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可		仮面アッパー 攻撃値 12 気絶値 2 キャンセル 難		しゃがみ前蹴り 攻撃値 4 気絶値 キャンセル 可		カニバサミキック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可	
垂直ジャンプ	ジャンプ脱臼アッパー 攻撃値 10 気絶値 1 キャンセル 不可		ジャンプ仮面たたき 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可		ジャンプ両膝蹴り 攻撃値 10 気絶値 1 キャンセル 不可		エビぞり回転キック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	
ななめジャンプ	ジャンプ両手ひっかき 攻撃値 10 気絶値 1 キャンセル 不可		ジャンプ仮面プレス 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可		ジャンプ両膝蹴り 攻撃値 10 気絶値 1 キャンセル 不可		ジャンプハサミキック 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	

投げ技

抱きつきパンチ ➡＋強パンチ

攻撃値
0＋4
打撃回数
6～10
点数
1回あたり2



仮面引っかけ ⬅＋強パンチ

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

マッドマンダンス ⬅or➡＋強キック

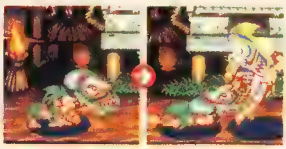
攻撃値
4
打撃回数
1～8
点数
1回あたり2

特殊技

マッドスライダー ↘＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	8	0	1
強	18	0	1

かがみ込んだのち，頭(アゴ？)を前にしてスベリ込む。弱でも相手を転ばせられる。



マッドダンス A，B，C同時押し

必殺技

マッドマンアタック ↘➡＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	12	0	3
強	14	0	3

仮面の力で精霊を呼びだし，前方に飛ばす。
●強の特徴……弾速が速い

マッドジャイロ ⬇タメ⬆＋パンチ

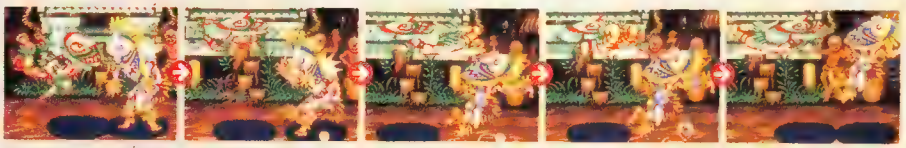
	攻撃値	気絶値	点数
弱	6×2，8×2	1	3
強	6×2　8×2	1	3

仮面の力と回転による浮力で上昇，攻撃する。攻撃が終わるまで無敵。

マッドカッター ⬇⬅＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	16(×3)	2	3
強	16(×5)	2	3

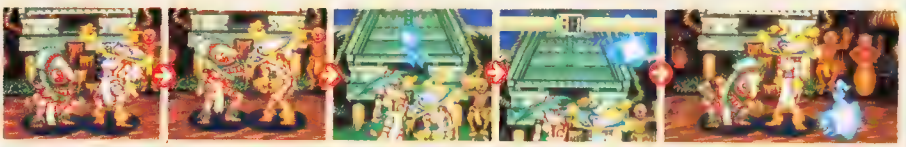
仮面の力で浮き，ヒザの部分で回転攻撃。レバーで左右移動可能。
●強の特徴……攻撃回数が増える



マッドランチャー ⬇↘➡＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	12	2	3
強	14	2	3

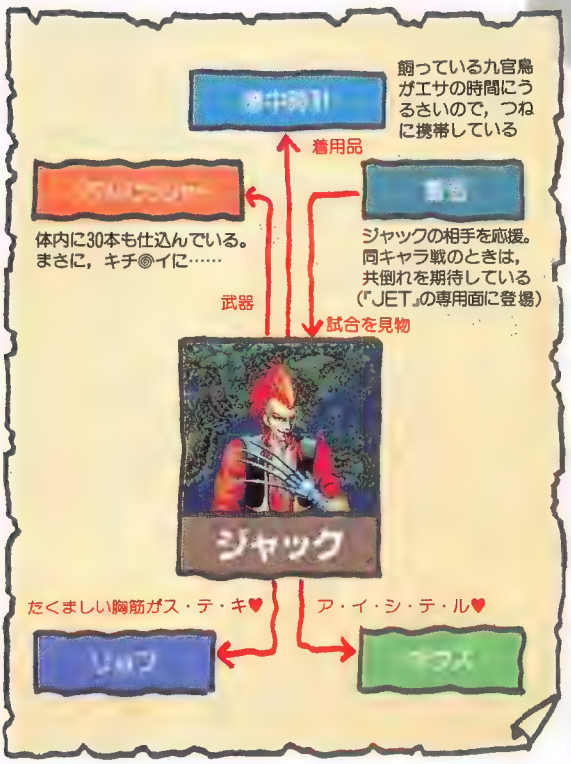
仮面の力で精霊を呼びだし，放物線軌道で飛ばす。マッドマンアタックとちがい，気絶値が設定されている。●強の特徴……飛距離が増加する

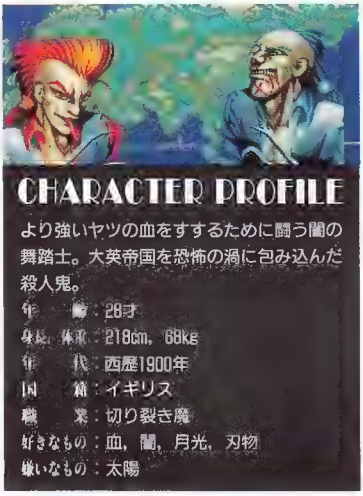


ジャック
JACK

夜霧にひそむ悪魔

「手足にナイフを仕込んだバケモノがいると聞いたが，そんな原始的な武器で我がドイツの偉大な科学力を超えることなど不可能ウゥウゥウゥ／　それに，我がドイツとヤツのイギリスは敵対関係にィィィある!!　このような輩は，我が総統の名において抹殺せねばァァァァなるまい／　我が血を吸えるものなら吸ってみろォォォォォォ!!」（ブロッケン・談）





CHARACTER PROFILE

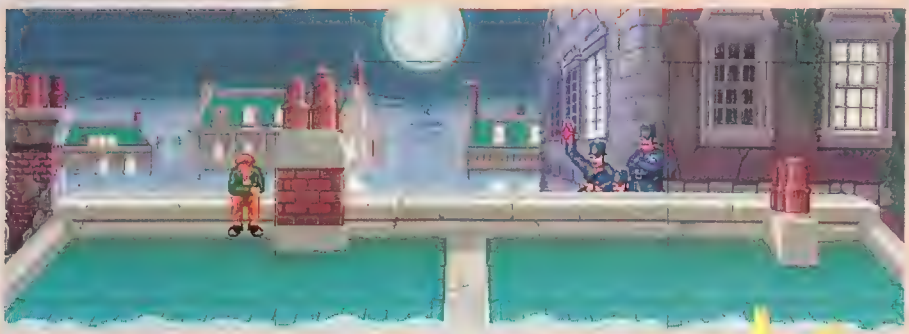
より強いヤツの血をすするために闘う闇の舞踏士。大英帝国を恐怖の渦に包み込んだ殺人鬼。

年　　齢：28才
身長，体重：218cm，68kg
年　　代：西暦1900年
国　　籍：イギリス
職　　業：切り裂き魔
好きなもの：血，闇，月光，刃物
嫌いなもの：太陽

ラウンド開始　ニュートラル　楽勝　辛勝　敗北　時間切れ負け&ドロー

イギリス(ロンドンのビッグベン)

STAGE BACK-GROUND



▲夜霧に覆われた街中（ビルの屋上）で闘う。周囲では３人の警官と１人のヨッパライが観戦中。女性ばかり襲っているジャックは，彼らには無関心のようだ

●知られざる当たり判定の世界●

●アイアンクロール

恐怖の「でちまえば勝ち」攻撃。唯一の救いは，攻撃判定が後方にないことか？

●しゃがみ強キック

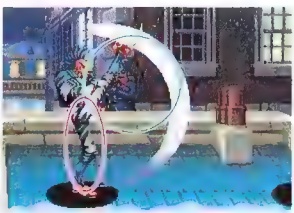
わずかに後方への攻撃判定が大きい。攻撃中はこの判定のまま移動するのだ

ばったりコップ

▲ダウンすると，闘いを見物している警官が突然の衝撃にビックリして隠れてしまう。ただし，しばらくすれば，あたりを見回しながら再登場する

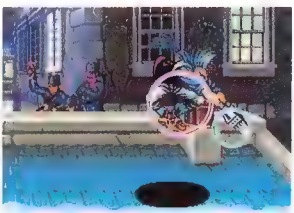
●遠距離ON強パンチ

攻撃位置が低いので，足払いをツブせる。食らい判定はニュートラル時と変わらず



●近距離OFF強キック（第１段階）

２発目の攻撃判定は，１発目のサイズのまま下段に移動する。食らい判定は一緒



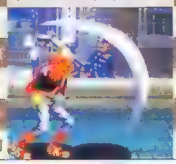
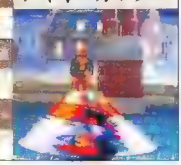
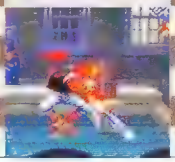
●ななめジャンプ弱パンチ

攻撃判定は，前方→判定なし（一瞬）→下方と移動する。食らい判定はこのまま

ダッシュ　バックステップ　挑発(中立+C)　挑発(→+C)　挑発(←+C)　挑発(↓+C)&気絶

ジャック

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	オーバースラッシュ 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可		ダブルスラッシュ 攻撃値 8+8 気絶値 2+2 キャンセル 可+不可		ニードルキック 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 可		リッパーネリチャギ 攻撃値 6+6 気絶値 1+1 キャンセル 可+難	
近距離・レバー入力	オーバースラッシュ 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可		ダブルスラッシュ 攻撃値 8+8 気絶値 2+2 キャンセル 可+不可		スラッシュキック 攻撃値 10, 18 気絶値 0 キャンセル 不可		バックスラッシュキック 攻撃値 10+10 気絶値 2+2 キャンセル 可+難	
遠距離・レバー中立	オーバースラッシュ 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可		サイドスラッシュ 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可		ニードルキック 攻撃値 4 気絶値 1 キャンセル 可		リッパーネリチャギ 攻撃値 6+6 気絶値 2+2 キャンセル 可+難	
遠距離・レバー入力	オーバースラッシュ 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可		サイドスラッシュ 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可		スラッシュキック 攻撃値 10, 18 気絶値 0 キャンセル 不可		バックスラッシュキック 攻撃値 10+10 気絶値 2+2 キャンセル 可+難	
しゃがみ	アンダーオーバースラッシュ 攻撃値 8 気絶値 0 キャンセル 可		アッパースラッシュ 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可		ニードルローキック 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可		ジャイロカッター 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	
垂直ジャンプ	クローチョップ 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可		エルボーカッター 攻撃値 10 気絶値 2 キャンセル 不可		ニードルドロップ 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可		エックスリッパー 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	
ななめジャンプ	クローチョップ 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可		エルボーカッター 攻撃値 10 気絶値 2 キャンセル 不可		ニードルドロップ 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可		エックスリッパー 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	

投げ技

ローリングビート ⬅or➡＋強パンチ

攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

デスクロー ⬅or➡＋強キック

攻撃値
4
打撃回数
6
点数
2

特殊技

トライアングルジャンプ 画面端でレバー逆方向

必殺技

ミキサークラッシュ
⬇↘➡＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	2＋4×5	0	1発あたり3
強	2＋4×5	0	1発あたり3

相手の頭上めがけて跳びかかり，逆立ち状態になり指の刃物で回転攻撃する。攻撃範囲内に相手がいない場合は，そのまま放物線軌道で着地する。

アイアンクロール
⬇↘➡＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18(×4)	1	3
強	18(×4)	1	3

突然その場に倒れ込み，地面をえぐりながら腕をグルグル回転して攻撃する。
●強の特徴……攻撃中に前進する

ニースマッシャー
⬇↙⬅＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18	2	3
強	18	2	3

あおむけ状態でヒザに仕込んだ刃物を伸ばして突き刺す，低高度で跳んでいく突進技。
●強の特徴……飛距離と速度が増加する

ジョーズアタック
➡⬇↘＋キック

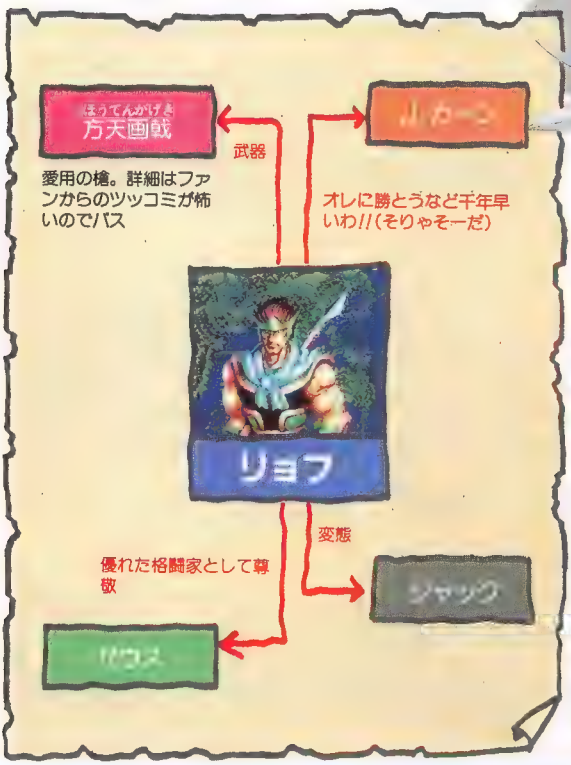
	攻撃値	気絶値	点数
弱	18(×4)	0	3
強	18(×5)	0	3

高速スピンで地下に潜り，前進しながら突きだした指の刃物で攻撃。一定距離進むと回転しながら地上にでてくる。地上にでる前まで無敵。

リョフ
RYOFU

「どうも，世間ではリョフのことを裏切者，大悪人呼ばわりしとるようじゃな。しかし，十四英雄と呼ばれるワシらも，多くの猛者たちを倒してきておる。そいつらに言わせれば，ワシらも立派な悪人なんじゃよ。それに，ワシにとっての正義は力じゃからな。理屈っぽいヒヨッコより，彼のような豪傑のほうがよっぽど好感が持てるわい」（J.カーン）

三国一の暴れ者



CHARACTER PROFILE

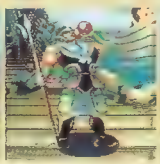
裏切りを重ねて君主にまでなった不敗の豪傑。
時空を超えて強者と闘う。

年　　齢：不明
身　　長：209cm
体　　重：110kg
年　　代：西暦196年
国　　籍：中国
職　　業：豪傑
好きなもの：酒，飲茶，豪快なもの
嫌いなもの：忠誠，敗北

ラウンド開始

ニュートラル

楽勝

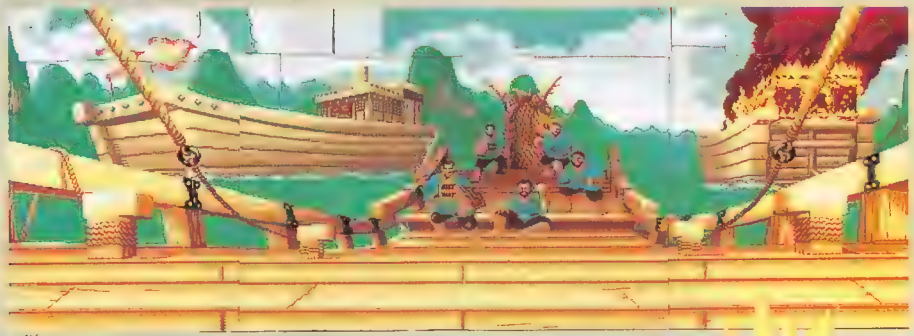


辛勝

敗北

時間切れ負け&ドロー

中国(黄河) STAGE BACK-GROUND



▲戦さの佳境と言わんばかりの光景。後方で応援しているのはリョフの部下たちだ。なお，このステージと有名な「赤壁の戦い」とは時代が少しちがうので注意

●知られざる当たり判定の世界●

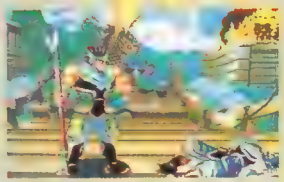
●気功闘

たぶんリョフ使いの人以外は，みんな怒っているでしょう。着地のスキもないし

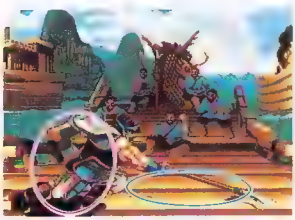
●槍乱舞(第1段階)

この攻撃がでたときは食らい判定が低くなるうえに，一瞬だけ完全無敵があるのだ

荒波高くバシャーン!!

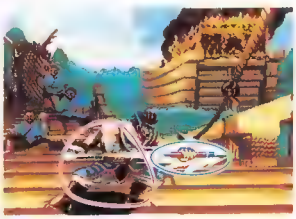


▲ダウンをすると，船の先頭に強い波が！回押し寄せてくる。さりげない演出なので，気づかない人や通常の演出と勘ちがいした人も多いのでは？



●遠距離ON強パンチ

……もはや，何も言うまいってカンジ。先読みで跳ばれるとアトがないけど



●しゃがみ強パンチ

大半の攻撃をツブす理由がよくわかる。スピードあるし，キャンセルかかるし……

●ななめジャンプ強キック

簡単にめくれます攻撃。これが弱キックだと，攻撃判定が槍の先に移動する

ダッシュ

バックステップ

挑発(中立+C)

挑発(→+C)

挑発(←+C)

挑発(↓+C)&気絶

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	下ろし突き 攻撃値 8 気絶値 0 キャンセル 不可	首狩り斬り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 難	金的蹴り 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	両断斬り 攻撃値 18, 18 気絶値 2 キャンセル 可, 不可
近距離・レバー入力	下ろし突き 攻撃値 8 気絶値 0 キャンセル 不可	首狩り斬り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 難	金的蹴り 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	両断斬り 攻撃値 18, 18 気絶値 2 キャンセル 不可
遠距離・レバー中立	前突き 攻撃値 8 気絶値 0 キャンセル 不可	首狩り斬り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可	金的蹴り 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	両断斬り 攻撃値 8, 18 気絶値 2 キャンセル 可, 不可
遠距離・レバー入力	前突き 攻撃値 8 気絶値 0 キャンセル 不可	足払い斬り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	金的蹴り 攻撃値 4 気絶値 0 キャンセル 可	薙ぎ払い斬り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可
しゃがみ	中段突き 攻撃値 8 気絶値 0 キャンセル 不可	中段突き 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可	腹突き 攻撃値 8 気絶値 0 キャンセル 可	鋏斬り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 可
垂直ジャンプ	下ろし斬り 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可	下ろし斬り 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	足掛け突き 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可	足掛け突き 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可
ななめジャンプ	粉砕突き 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可	粉砕突き 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可	足掛け突き 攻撃値 8 気絶値 1 キャンセル 不可	足掛け突き 攻撃値 18 気絶値 2 キャンセル 不可

投げ技

槍烈破 ➡＋強パンチ

攻撃値
2
打撃回数
13
点数
2×13

風車殺し ⬅＋強パンチ

攻撃値
4
打撃回数
7
点数
2×7

必殺技

火炎拳

⬇↘➡＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	18	0	3
強	18	0	3

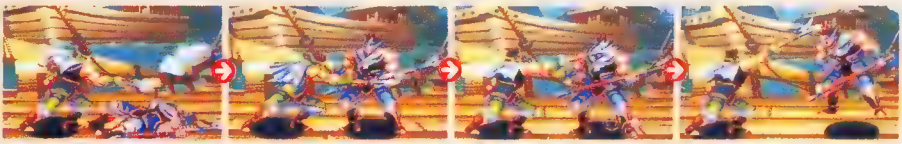
ひょうたんの中の酒を口にふくみ，火をつけて前方に吹きだす。攻撃判定は，炎が伸びきってから消えはじめる直前までしか存在しない。

槍撃破

⬇↘➡＋キック

	攻撃値	気絶値	点数
弱	8(×13)	2 (1)	1発あたり3
強	18(×13)	2 (1)	1発あたり3

上向きに繰りだされる槍の連打。4発に1発は気絶値が2で，残りはすべて1。攻撃回数は13回で，最初と最後の一撃が，ちょうど気絶値2の攻撃となっている。



槍乱舞

⬇↙⬅＋パンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	20(×3)	2	3
強	20(×3)	2	3

槍を多節棍状に分断して，先端に火をつけて振り上げたのち，大きく1回転させて地面に振り下ろす。攻撃途中（1発目の先端を振り上げた状態）が無敵。

気功蹴

➡↘⬇↙⬅＋キック

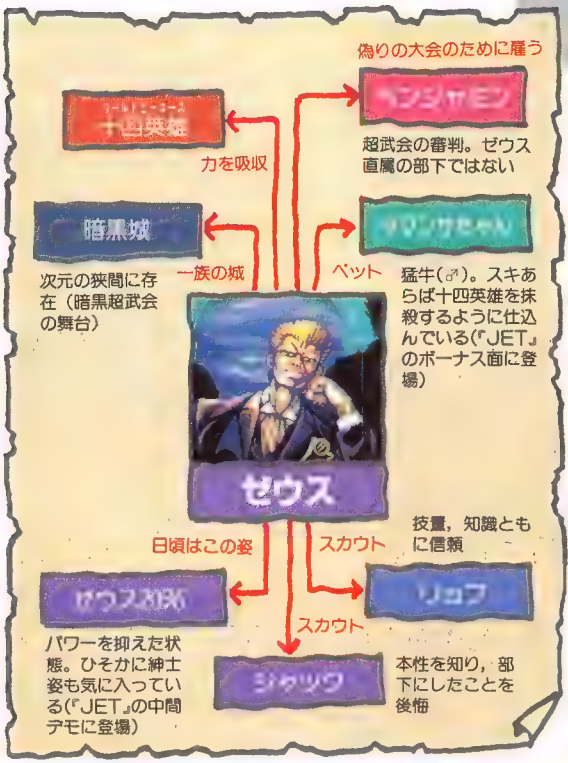
	攻撃値	気絶値	点数
弱	18	0	3
強	18	0	3

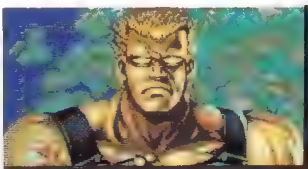
垂直に跳び上がり，槍を構えた状態で前方斜め下に向かって蹴りかかる。足先（槍先）が光るまで攻撃判定はない。ただし，蹴り足の部分は無敵。

ゼウス
ZEUS

今世紀最大の覇者

「フフフ……。ついに，我が野望の幕が上がった……。この次元転移装置（タイムマシン）によって，私は全世界だけでなく，すべての歴史を支配できるのだ!!　すでに十四英雄どもは，私の存在に気づきはじめたが，だからと言ってヤツらにはどうすることもできまい。せいぜい，もがき苦しんで，この私を楽しませてくれたまえ」（ゼウス100%・談）





CHARACTER PROFILE

幾多の争いを影から操った一族の末えい。
拳王の異名を持つ。

年　　齢	：不明
身　　長	：不明
体　　重	：不明
年　　代	：不明
国　　籍	：不明
職　　業	：不明
好きなもの	：不明
嫌いなもの	：不明

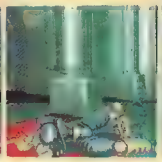
ラウンド開始

ニュートラル

楽勝

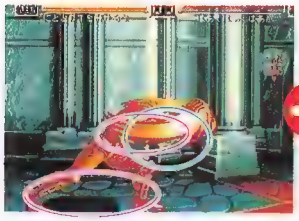
辛勝

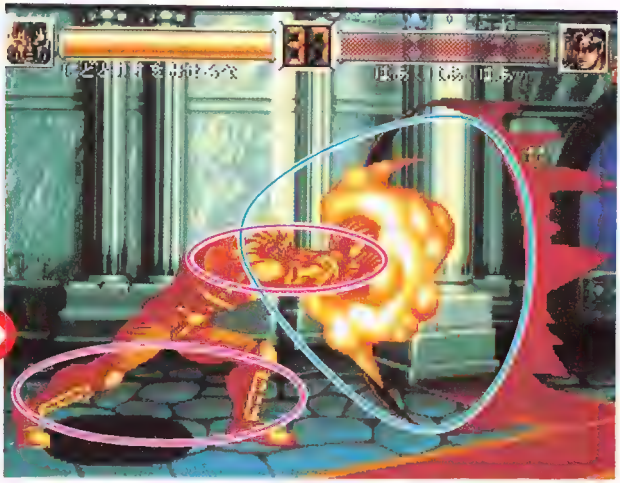
敗北



時間切れ負け&ドロー

知られざる当たり判定の世界





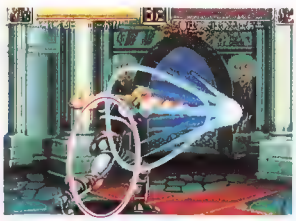
●アトミックヒート

攻撃判定が出現した瞬間。この手の先に攻撃を重ねておけば，一方的に打ち勝つぞ

こうなると画面端へ逃げるか，無敵必殺技でないかぎり，手も足もでない。腹部には食らい判定がなく，飛び道具も抜けるのだ

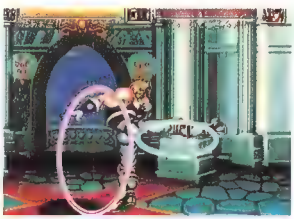
●ギガスマッシャー

とにかく攻撃範囲が広く，めくり攻撃さえ撃退する。しかも，攻撃中は完全無敵



●メガトンパンチ

だいたい見た目どおりだが，拳の先端は攻撃判定がない。でも，腕全体は無敵

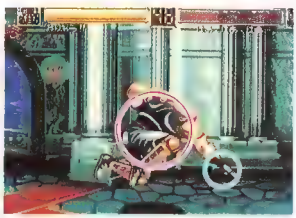


●遠距離立ち強キック

もう，どうにでもしてくださいって感じ。一応，スライディングで抜けられるが……

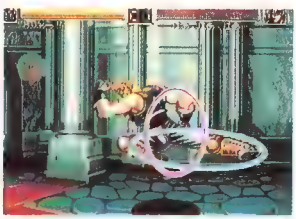
●しゃがみ弱パンチ

基本的にゼウスの地上攻撃は，食らい判定がニュートラル状態と変わらないようだ



●ななめジャンプ弱パンチ

恐怖のでっぱなし攻撃。無敵必殺技以外の対空攻撃をことごとくツブしてしまう



●ななめジャンプ弱キック

リョフのジャンプ強キックの比じゃない。食らい判定と一体化しているのが牧い？

ダッシュ

バックステップ

挑発(中立+C)

挑発(→+C)

挑発(←+C)

挑発(↓+C)&気絶

基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
近距離・レバー中立	リバーブロー 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可	リバーブロー 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可	回し膝蹴り 攻撃値 22 気絶値 0 キャンセル 可	二段回し蹴り 攻撃値 22＋22 気絶値 2＋0 キャンセル 可
近距離・レバー入力	リバーブロー 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可	リバーブロー 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可	回し膝蹴り 攻撃値 22 気絶値 0 キャンセル 可	二段回し蹴り 攻撃値 22＋22 気絶値 2＋0 キャンセル 可
遠距離・レバー中立	リバーブロー 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可	リバーブロー 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可	回し膝蹴り 攻撃値 22 気絶値 0 キャンセル 可	後ろ回し蹴り 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可
遠距離・レバー入力	リバーブロー 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可	リバーブロー 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可	回し膝蹴り 攻撃値 22 気絶値 0 キャンセル 可	後ろ回し蹴り 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可
しゃがみ	アイアンクロー 攻撃値 22 気絶値 0 キャンセル 可	アイアンクロー 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可	アイアンクロー 攻撃値 22 気絶値 0 キャンセル 可	アイアンクロー 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 可
垂直ジャンプ	ローストレート 攻撃値 22 気絶値 1 キャンセル 不可	ローストレート 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 不可	跳び横蹴り 攻撃値 22 気絶値 1 キャンセル 不可	跳び横蹴り 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 不可
ななめジャンプ	ローストレート 攻撃値 22 気絶値 1 キャンセル 不可	ローストレート 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 不可	跳び横蹴り 攻撃値 22 気絶値 1 キャンセル 不可	跳び横蹴り 攻撃値 22 気絶値 2 キャンセル 不可

投げ技

ダブルストライク

攻撃値
22
打撃回数
2
点数
2+2

ハンマースルー

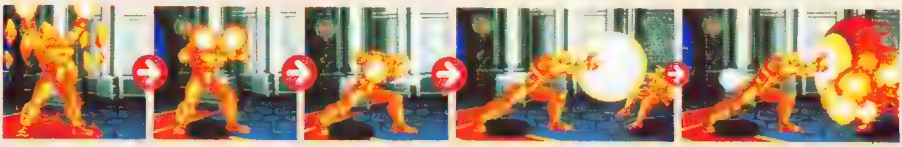
攻撃値
22
打撃回数
1
点数
2

必殺技

アトミックヒート

	攻撃値	気絶値	点数
弱	32(×5)	2	3
強	32(×5)	2	3

振り上げた手のひらに強大なエネルギーを集めたのち，それを前方でぶつけて高熱の衝撃波を発生させる。攻撃がでている間，胴体部分は無敵。



ギガスマッシャー

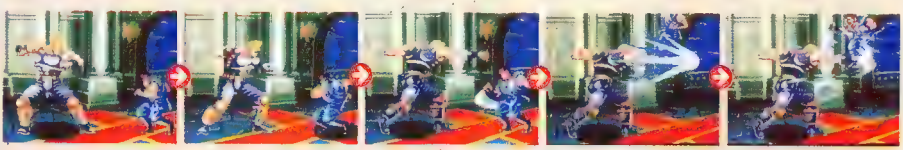
	攻撃値	気絶値	点数
弱	22(×5)	2	3
強	22(×5)	2	3

両手に込めたエネルギーを大きく左右に広げ，ゼウスの前面を包み込む巨大なフォース・フィールドを発生させる。攻撃判定が消えるまで無敵。

メガトンパンチ

	攻撃値	気絶値	点数
弱	14+14	2+2	3+3
強	14+14	2+2	3+3

気合いを込めて繰りだされる，巨大な衝撃波をともなった正拳突き。かならず2回ヒットする。衝撃波の先端（拳より先の部分）には攻撃判定がない。



バスタースルー

	攻撃値	気絶値	点数
弱	38	2	2
強	38	2	2

CPUの行動パターンには組み込まれていない幻の技。頭をつかんで持ち上げ，アッパーをぶち込み吹き飛ばす。投げ技で唯一気絶値が存在する。

※注）このキャラクターを使用することはできません。

テレビCFガイド

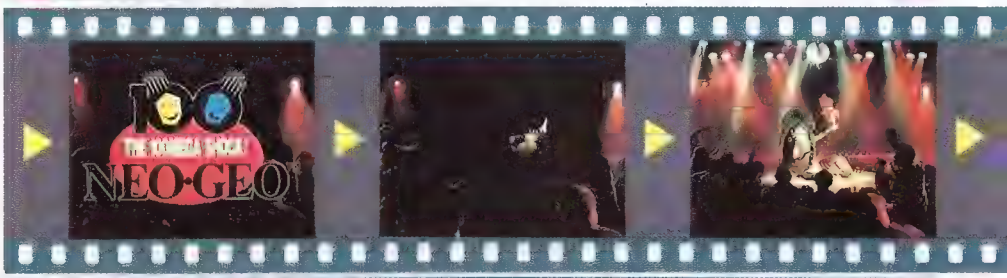
ここで「ジェット」のテレビCM（30秒版）を紹介しよう。ちなみに，186ページにはCMのボツ案の話が……。

バレエ編

途中に「なんと，新キャラクター2人を加えて，さらにさらにパワーアップ。目が離せないスーパー・バトル。ワールドヒーローズ2ジェット!!」というナレーションが入る。当然，BGMは「白鳥の湖」だ。

ムード編

別名「こんなことができるのは，『ワーヒー』だけなんです」編。どちらのCMも，最後に子供の声で「がんばれマッドマン!!」というナレーションが入る。世間が認める「ワーヒー」の主役は彼なのだろうか!?



第3章 エンディング保証!!

対CPU戦完全攻略

「ジェット」のCPUキャラは、これも特定の連係にハマりやすい。そこで今回は、基本パターンを紹介し、それが通用しにくい相手に対してはスローを加えるといった構成で、攻略パターンを説明してみた。なお、相手キャラの出現順は、酒池肉林、奇怪千万、難攻不落、筋力無双ナームの順に固定してある。

CPUキャラのランクは4段階あり、A→Dになるほど強くなる（右表参照）。「3回戦」が二つあるのは、3試合の1→2回戦で1回負けていると難易度が少しアップするため。武者修行モード時、勝ち進んだ人数によって難易度が変わる（コンティニューする前…から）。第1日〜第4日の難易度は同じ。

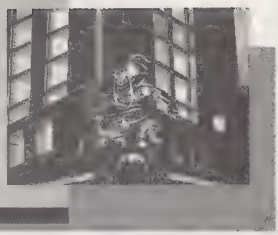
ネオジオ版のMVSランク/アーケード版のレベル4の場合

	1回戦	2回戦	3回戦（負けなし）	3回戦（負けあり）
初日	A	B	A	B
2日目	B	B	A	B
3日目	B	B	A	B
4日目	B	B	A	C
	第1R	第2R	第3R	第4R
キッド	B	C	C	C
ハンゾウ	C	C	C	D
ジャック	C	C	C	D
リョフ	C	C	D	D
ゼウス	C	C	C	D
	1人目	2人目	3人目	4人目
武者修行	A	A	B	C

VS CPU

生まれ変わった
忍法光輪渦斬が強い！

ハンゾウ



基本パターン

①強・忍法光輪渦斬→光龍破パターン

ゼウスを含めた全員に有効だから，これさえマスターしてしまえば簡単にクリアできるようになるぞ。では，順に説明していこう。

まず，開始直後にバックステップをすると，相手はダッシュで追ってくるので，しゃがみ強キックを当てよう。

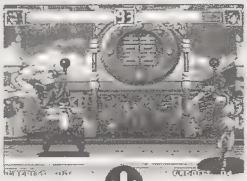
うまく転ばすことができた場合は相手が起き上がりはじめたときに（ダメだった場合はすかさず）強・忍法光輪渦斬をだす。たいていはガードされるか避けられてしまうが，そのあとこちらへ向かって跳んでくるから，光龍破で迎撃。しゃがみ強キックや忍者レッグラリアートでも迎撃できるが，当たったあとに倒れている時間が短いため，できるかぎり光龍破を使いたい。

迎撃したら，相手が倒れている間に1回だけバックステップをして間合いを広げる。これで1セットだ。

あとは，同じタイミングで強・忍法光輪渦斬をだせば，ガードしたあとに跳んできて，パターンにハマる。

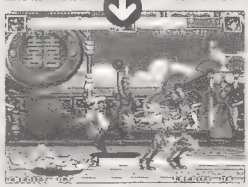
◀バックステップ→しゃがみ強キックで転ばせる

◀相手が起き上がったと同時に強・忍法光輪渦斬



◀ガードした場合はこちらに跳んでくるので……

◀光龍破。2回目のジャンプをねらうとラクだぞ



◀倒れているうちに間合い調節。以下繰り返しだ

ちなみに，強・忍法光輪渦斬のあとのジャンプは1回ではなく「ハンゾウに攻撃がとどく間合いになるまで」何度でも跳んでくるから，自分の好きなタイミングで迎撃しよう。画面端に追いつめられたら微塵隠れの術で脱出だ。

キャラ別攻略法

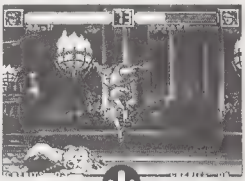
ここでは，基本パターン以外の戦法で闘えるキャラについて紹介してみた。「同じパターンだけじゃつまらない」という人は，試してみてほしい。

VS ブロッケン&シュラ&キッド

ブロッケンの体力が半分以下のとき，起き上がりにジャンプで背後にまわると，ハリケーンアームをだしてくるが，ハンゾウには当たらない。このスキに強・光龍破を当てれば，カウンターになって大ダメージがあたえられる。

まったく同じ要領で，シュラのムエタイキックも誘うことができる。この場合は，上から降りてきたところに強・光龍破を当ててやればOK。

キャプテンキッドはスパイラルキックをだすため，光龍破はとどかない。強・忍者レッグラリアートを使おう。



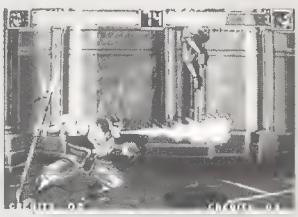
◀起き上がりに合わせてめくりジャンプをすると

◀必殺技が誘える。カウンター攻撃のチャンスだ

VS リョフ

二段ジャンプを使って跳び込むと，リョフは1回目のジャンプの時点で技をだしてしまい，2回目のジャンプのときには無防備となる。そこに連続攻撃を当ててやるのだ。

体力が半分以下になったら「めくりジャンプで必殺技を誘う」パターンも使えるが，通常ジャンプでは跳び越えられないので，二段ジャンプを使おう。



▲適当に二段ジャンプを使って跳び込んでいけば，簡単に連続攻撃が当てられるのだ

VS CPU

烈風斬で跳ばせて
炎龍破で落とす！

フウマ

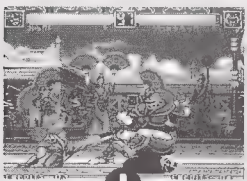
基本パターン

①強・烈風斬×2→炎龍破パターン

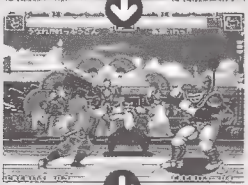
飛び道具でジャンプさせて無敵対空技で迎撃するという，おなじみの戦法。

開始後，まずバックステップをする。ほとんどの場合，相手はダッシュで追いかけてくるので，しゃがみ強キックを当てて転ばせよう。うまくできたら，相手の起き上がりに強・烈風斬を重ねるように撃つ。ガードもしくは食らって弾が消えたら，すかさず2発目の強・烈風斬。すると相手が跳んでくるので，間合いが近いときは炎龍破，遠いときはしゃがみ強キックで迎撃する。

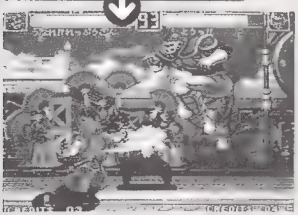
あとは，起き上がりに強・烈風斬を撃つところから繰り返せばOK。



◀しゃがみ強キックで転ばせてから，強・烈風斬



◀1発目をガードされたら，すかさず2発目を



▲相手は反応して跳んでくるぞ。強・炎龍破かしゃがみ強キックを使って迎撃しよう

②強ダブル烈風斬→炎龍破パターン

相手の起き上がりに，強・烈風斬のかわりに強ダブル烈風斬を重ねると，ガードしたあとにすかさず跳んでくるので，炎龍破などで迎撃する（ただし，反応しないキャラもいる）。

ほぼ確実に反応するのは，リョウコ，シュラ，フウマ，ジョニー，エリック，キッドの6人。

◀起き上がりに強・ダブル烈風斬を当ててやれば

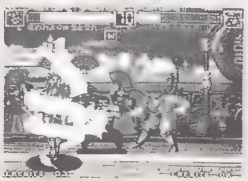
◀ジャンプしてくる。跳ばないキャラもいるぞ

キャラ別攻略法

基本パターンだけですべてのキャラと闘えるが，とくに注意すべき点がある相手については，ここで説明する。

vs ブロッケン

①強・烈風斬×2→炎龍破パターンで勝てるが，ブロッケンは腕を伸ばしてくるため，間合いを広くとらないと炎龍破が間に合わなくなるぞ。



◀ブロッケンが腕を伸ばしたところに当たるのだ

vs ジャック

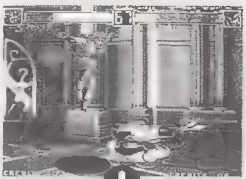
ジャックの体力が半分以下になると，強・烈風斬のときにジャンプではなく必殺技をだしてくる。アイアンクロールはジャンプ強キックで跳び込み連続攻撃。ジョーズアタックはガードするか垂直ジャンプで避けて，地上にでてきたところへ炎龍破を当てる。

◀ジョーズアタックは，地上にでた瞬間をねらえ

vs リョフ

基本的には①強・烈風斬×2→炎龍破パターンを使うのだが，烈風斬は弱で撃つ。強で撃つと，リョフはON強パンチで相打ちをねらってくるからだ。

リョフの体力を半分以下にしたら，起き上がりに二段ジャンプで背後にまわろう。リョフはそれに反応して槍乱舞をだしてくるが，背後には攻撃判定がないので，こちらには当たらない。そこでカウンターの炎龍破だ。



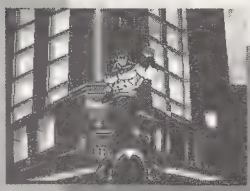
◀リョフの起き上がりにめくり二段ジャンプだ

◀槍乱舞をだしてきたら炎龍破でカウンター攻撃

VS CPU

キレ味鋭い蹴り技を
駆使して闘え

ドラゴン



基本パターン

①しゃがみ弱キック→強ドラゴンキック・パターン

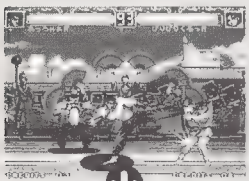
中間～遠距離でしゃがみ弱キックを連発して相手のジャンプを誘い，強ドラゴンキックで迎撃する。これを最後まで繰り返すのだ。

◀ドラゴンキックは引きつけてだすようにしよう

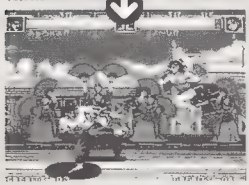
②強・飛び足刀→強ドラゴンキック・パターン

相手が起き上がった直後に，足先だけを当てるような感じで強・飛び足刀をガードさせると，相手は跳んでくるから，引きつけて強ドラゴンキックを当てよう。跳ばずにこちらへ向かってきたり，必殺技をだそうとしたときも，やはり強ドラゴンキックをだすこと。

転ばせたら，ダッシュなどを使ってすばやく間合いを調節したあと，また強・飛び足刀をだそう。



◀このような感じで強・飛び足刀をガードさせる



◀相手が跳んできたら，強ドラゴンキックで迎撃

キャラ別攻略法

開始直後にバックステップをすると，相手もダッシュしてくる。そこへしゃがみ強キックか強ドラゴンキックを当てて転ばせる。そのあと，パターン①あるいは②に持ち込もう。

パターン①と②のどちらを使ってもかまわないのは，リョウコ，シュラ，ドラゴンの3人。

最初はパターン①で闘って，相手の体力が半分以下になったらパターン②に変えるのが，J.カーン，マッドマン，ラスプーチン，フウマ，ハンゾウだ。

そのほかのキャラは，以下のとおり。

vs ジャンヌ

最初はパターン①あるいは②のどちらで闘ってもいい。

ジャンヌの体力を半分まで減らして転ばせたら，起き上がりに「目の前で」垂直ジャンプをしよう。彼女はフラッシュソードをだしてくるが，なんなく避けられるので，着地と同時に投げる。これを繰り返せば勝てるぞ。

vs ブロッケン

開始と同時にパターン①に持ち込む。3回ドラゴンキックを当てれば，相手の体力を半分まで減らして，なおかつ画面端で転ばせているはずだ。

うまくできたら，ブロッケンの目の前に立って，彼が技を食らって倒れるときの「ドンドン」という音が終わったと同時に，強・飛び足刀をだそう。相手はハリケーンアームをだしてくるが，こちらの技が勝つ。当たったら，また同じタイミングで強・飛び足刀だ。

vs ジョニー・マキシマム&マッスルパワー

お互いが画面端にいるような間合いで，パターン①のみで闘う。体力が半分以下になると，彼らは突進技をだしてくることがあるが，それも同じように強ドラゴンキックで迎撃すること。

vs エリック

基本的な流れはVSジャンヌと同じ。パターン②を使ってエリックの体力を半分以下にして転ばせる。そのあと，起き上がりに目の前で垂直ジャンプだ。

エリックはロングホーンをだすから，自分の真下をとおり抜けた直後に垂直ジャンプ強キックをだそう。当たると相手は転ぶので，また目の前に立って垂直ジャンプをすればパターンになる。

vs キャプテンキッド&リョフ

バックステップ→強ドラゴンキックで相手を転ばせたら，パターン②と同じ要領で強・飛び足刀をガードさせる。

相手はこちらへ跳んでくるが，強ドラゴンキックでは迎撃しにくい。下をくぐって首締めでつかんでしまおう。

ここまでで，彼らの体力は半分以下になっているはずだから，起き上がりにめくり弱キックで跳び込む。キッドはスパイラルキック，リョフは槍乱舞をだすが当たらないので，背後から強・飛び足刀で攻撃しよう。

あとは，これを繰り返すだけだ。

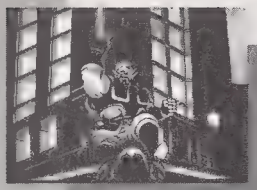
vs ジャック

パターン②のほうがハマりやすい。アイアンクロールやジョーズアタックは，技の終わりぎわにカウンターで強ドラゴンキックを当ててやろう。

VS CPU

使う技はただ一つ
強・蒙虎覇極道で押しまくれ！

J.カーン

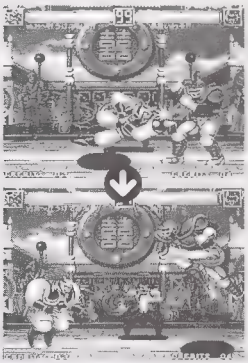


基本パターン

①強・蒙虎覇極道連発パターン

強・蒙虎覇極道をガードさせると，相手は跳んでくるから，ギリギリまで引きつけて強・蒙虎覇極道で迎撃する。これを繰り返すのだ。

ただし，相手の体力が半分以下の状態では，跳ばないで必殺技をだしてくることが多い。もし飛び道具を撃たれた場合は，いったんガードしておいて，また強・蒙虎覇極道をだしなおそう。



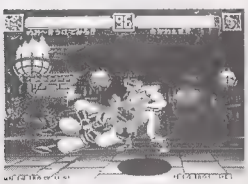
◀まずは強・蒙虎覇極道をガードさせる。すると

◀跳んでくるので同じ技で迎撃。引きつけてだせ

②しゃがみ弱キック→強・蒙虎覇極道パターン

技をタメながら（自分が左にいるなら↙にレバーを入れながら）しゃがみ弱キックを連発して相手のジャンプを誘い，強・蒙虎覇極道で迎撃する。

飛び道具を撃ってきたら，パターン①と同じくガードすること。



◀なるべく相手の真横から突っ込むようにだそう

キャラ別攻略法

まず，①強・蒙虎覇極道連発パターンだけで勝てるキャラは，マッドマンとハンゾウだ。

②しゃがみ弱キック→強・蒙虎覇極道パターンで闘うのは，リョウコ，ジャンヌ，ブロッケン，フウマ，そしてジャックの５人。

最初はパターン①で闘い，相手の体力が半分以下になったらパターン②に切り替えるのが，J.カーンだ。

そのほかの8人は「別のパターンを使って闘う」または「基本パターンを使うが，技をだすタイミングがちがう」キャラなので，以下で説明している攻略法を参考にしてほしい。

VS ラスプーチン

前半は①強・蒙虎覇極道連発パターンを使って闘う。

相手の体力が半分以下になったら，お互いが画面端にいるような間合いでしゃがみ弱キックを連発しよう。ラスプーチンがファイヤーボールを撃ってきたら，モンゴリアンアタックで攻撃する。これを最後まで繰り返すのだ。すばやい状況判断が要求されるぞ。

VS シュラ&ドラゴン

どちらも，②しゃがみ弱キック→強・蒙虎覇極道パターンで闘おう。彼らは体力が半分以下になると，ジャンプではなく必殺技（シュラはダブルニーキック，ドラゴンはドラゴンキック）をだしてくるようになるが，どちらも降りぎわを強・蒙虎覇極道で迎撃できるので，確実に当てていこう。

VS ジョニー・マキシマム

最初のうちは①強・蒙虎覇極道連発パターン。ジョニーの体力が半分以下になったら②しゃがみ弱キック→強・蒙虎覇極道パターンに切り替えよう。ショルダーチャージングクラッシュは，強・蒙虎覇極道で迎撃可能だ。

VS マッスルパワー

②しゃがみ弱キック→強・蒙虎覇極道パターンで闘う。マッスルの体力が半分以下になると超ドロップキックをだしてくることがあるが，直接迎撃しようとしても勝てないので，ガードしてから強・蒙虎覇極道を当てよう。

VS エリック

ひたすらうしろに下がりつづける。ジャンプまたはこちらへダッシュしてきたら，強・蒙虎覇極道を当てよう。画面端へ追いつめられたら，モンゴリアンアタックをだせば脱出できる。

VS キャプテンキッド

最初は①強・蒙虎覇極道連発パターンで闘い，キッドの体力が半分以下になったら②しゃがみ弱キック→強・蒙虎覇極道パターンに切り替える。スパイラルキックは，技の終わりぎわに強・蒙虎覇極道が当てられるぞ。

VS リョフ

レバーをななめ上に入れっぱなしで後方ジャンプ弱キックを２回だしてから，着地と同時に強・蒙虎覇極道をだすと，リョフはON強パンチをだしてきて，勝手に食らってくれる。これを最後まで繰り返せば勝てるぞ。

VS CPU

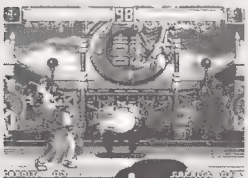
多種多様な対空攻撃を
間合いによって使いわけろ

ラスプーチン

基本パターン

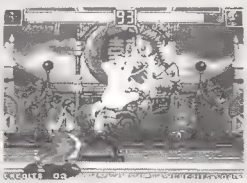
①強ファイアーボール連発パターン

遠距離から強ファイアーボールを連発して相手のジャンプを誘い，基本技で迎撃する。使う技は，着地点までの間合いに応じて変わる。くわしくは下の写真を参考にしてほしい。



◀強ファイアーボールで相手をジャンプさせよう

◀近距離ならば，立ち強キックで簡単に迎撃可能



▶中距離なら，OFF強パンチを早めにだすのだ

◀ON強パンチは，相手が着地する前に当てよう

②しゃがみ弱キック→オーラ握りパターン

脚先がギリギリで当たるくらいの間合いでしゃがみ弱キックを連発すると，相手は跳んでくるので，下をくぐってオーラ握りでつかむ。これを繰り返す。

◀下をくぐって，うしろからオーラ握りでつかむ

キャラ別攻略法

①強ファイアーボール連発パターンで闘う相手は，リョウコ，J.カーン，ジャンヌ，マッドマン，ラスプーチン，シュラ，フウマ，ジョニー，マッスル。②しゃがみ弱キック→オーラ握りパターンを使うのは，ドラゴンだけだ。

そのほかのキャラに対する闘いかたは，これから順に説明しよう。

vs ブロッケン&キッド

最初は②しゃがみ弱キック→オーラ握りパターンで闘う。

相手の体力を半分以下にしたら，起き上がる直前にめくり弱キックで跳びこもう。彼らは必殺技をだしてくるが当たらないので，背後から攻撃する。ブロッケンにはオーラ握りを，キッドには強アクセルスピンを使おう。

あとはこれを繰り返せばOK。

vs エリック

技がギリギリで当たるような間合いでON強パンチをだそう。エリックがそれに反応してしゃがみ強キックなどをだしたところに当てられるぞ。

ガード，ヒットにかかわらず，ON強パンチが当たるとエリックはこちらへ跳ぶことが多い。そのときは，OFF強パンチを早めにだして迎撃しよう（立ち強キックは相打ちになりやすい）。

vs ハンゾウ

何も技をださずにしゃがんで待ち，ハンゾウが跳んできたら下をくぐってオーラ握りでつかむ。これだけでOK。

vs ジャック

開始直後にバックステップをすると，ジャックも追ってくるので，強アクセルスピンを当てて転ばせる。

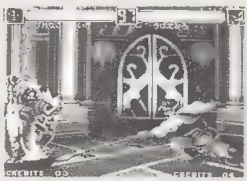
つぎに，ジャックが起き上がったと同時に昇り弱キックをガードさせると，ジャックはなぜか反撃してこないから，着地と同時にオーラ握りでつかもう。

ここからが本番だ。ジャックの起き上がり時に「目の前で何もしないで」立っていると，かならず強ジョーズアタックをだしてくる。これを垂直ジャンプで避けたあとにダッシュで追いかけて，地上にでてきたところをオーラ握りで攻撃しよう。このあとは，また目の前に立っていれば，同じように技をだしてきて，パターンにハマる。

vs リョフ

強アクセルスピンでお互いが画面端にいるような間合いにしたあと，すかさず強サンダーボールを撃つと，相手の技を避けつつ弾が当てられる。

あとは，リョフが起き上がった直後に強アクセルスピンをだして画面端へ向かって移動，技が終わったあとに強サンダーボール……と繰り返す。



◀リョフのON強パンチを避けながら撃てるのだ

VS CPU

二つのタメ系必殺技を
うまく使いわけて闘うべし

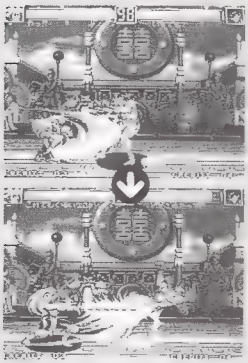
ジャンヌ

基本パターン

①しゃがみ弱パンチ→弱フラッシュソード・パターン

ひたすらしゃがんで待って，相手が技の攻撃範囲内まで近づいたら，すかさずしゃがみ弱パンチ→弱フラッシュソードの連続攻撃を当てる（もちろん，キャンセルをかけること）。

うまく当たれば相手は倒れるから，またその場にしゃがみ，相手が近づいてくるのを待つところから繰り返す。



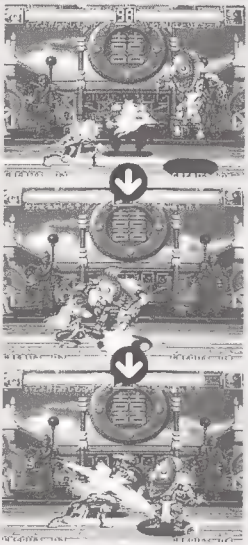
◀しゃがみ弱パンチは当たらなくてもかまわない

◀キャンセルで弱フラッシュソードをだせばOK

②強オーラバード→しゃがみ強キック（立ち強キック）パターン

遠距離から強オーラバードを撃っていると，相手はこちらへジャンプしてくるから，それをしゃがみ強キックや立ち強キックで迎撃する……という，格闘ゲームではおなじみの「跳ばせて落とす」パターンだ。

迎撃したら，うしろに歩いて間合いを調節しながらタメを作る。そのあと，1発目が相手の起き上がりに重なるように，強オーラバードを2発連続で撃つ。すると，相手は2発目を跳びこえてくるので，パターンにハマる。



◀強オーラバードを撃って相手を跳ばせて……

◀しゃがみ強キックか立ち強キックで迎撃しよう

◀起き上がりにガードさせると2発目でまた跳ぶ

キャラ別攻略法

①しゃがみ弱パンチ→弱フラッシュソード・パターンで闘う相手は，リョウコ，ラスプーチン，シュラ，フウマ，マッスルパワー，エリック。

②強オーラバード→しゃがみ強キック（立ち強キック）パターンを使うのは，J.カーン，マッドマン，ドラゴン，ジョニー，ジャックだ。

そのほかのキャラは，以下のようなパターンで闘おう。

VS ジャンヌ

遠距離からジャンプ弱キックで跳び込むのを繰り返す。CPUジャンヌは反撃しようとするが，こちらの技が勝つ。相手が地上にいるときに技が当たった場合は，しゃがみ弱パンチ→弱フラッシュソードの連続攻撃に持ち込もう。

VS ブロッケン

しゃがみ弱キックを連発していると，ブロッケンはそれに反応して跳ぶから，それをジャスティスソードで迎撃する。

この戦法でブロッケンの体力を半分以下にしたら，起き上がりに彼の背後へまわりこむようにジャンプ弱キックで跳び込もう。すると，ブロッケンはハリケーンアームをだすが当たらないので，ビンタ（➡+キック）で攻撃だ。あとはこれを繰り返せばよい。

VS キャプテンキッド

まず，開始と同時にバックステップ→しゃがみ強キックを連続でだして，キッドを転ばせよう。そのあと，②強オーラバード→しゃがみ強キック・パターンで「1回だけ」ハメる。

ここまでうまくできたら，お互いが画面端にいるような間合いになるので，それをキープしつつ，強オーラバードを連発する。こちらへ跳んできたら，弱フラッシュソードで迎撃しよう。

VS ハンゾウ

ON強パンチをガードさせると，ハンゾウはこちらへ跳んでくることが多い。これを，立ち強キックかジャスティスソードで迎撃するのだ。忍法光輪渦斬や忍者レッグラリアートはしゃがんで避ける。飛び道具は跳ね返しをねらえ。

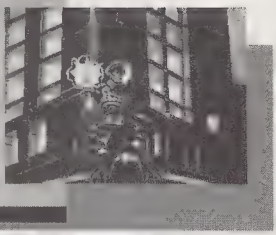
VS リョフ

VSキッドと同じように，開始直後のバックステップ→しゃがみ強キックで転ばせる。そのあと，お互いが画面端にいる間合いに合わせてから強オーラバードを連発する。これで勝てるぞ。

VS CPU

ジェットアタックを駆使した
テクニカルなパターンで勝負

ブロッケン

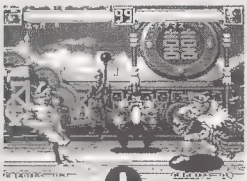


基本パターン

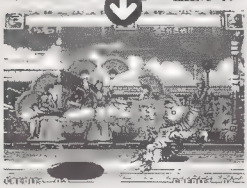
①バックステップ→ジェットアタック・パターン

開始直後にバックステップをすると，相手も追いかけてくるので，すかさずバックジャンプからの低空のジェットアタックを当てよう。コマンド入力のタイミングは，ジャンプしたと同時にボタンを押すくらいだ。

「低空ジェット」は，ブロッケンの対CPU戦での基本となるので，かならずマスターしておきたい。



◀バックステップをすると相手も追いかけてくる



◀低空ジェットアタックを当てたら，強制着陸だ

②ロングスパークサンダー→ジェットアタック・パターン

まずは相手を転ばせて，倒れている間にロングスパークサンダーをだしてガードさせよう。間合いが近すぎると技がスリ抜けるので注意すること。

何回か体力をケズって間合いが離れると，相手はこちらへ跳んでくるので，ジェットアタックで迎撃する。

技が当たったら，間合いを合わせて強制着陸（Cボタン）をして，最初と同じタイミングでロングスパークサンダーを重ねておこう。

◀倒れている間にロングスパークサンダーをだす

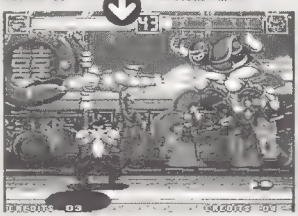
◀ガードが解けると相手は跳んでくるので迎撃だ

◀当たったら，この間合いでボタンを押して着地

③弱ジャーマンミサイル→ジェットアタック・パターン

遠距離から弱ジャーマンミサイルを連発すると，相手はジャンプ（たいていは垂直）で避けようとする。そこに，ジェットアタックを当ててやるのだ。

◀この間合いで弱ジャーマンミサイルを連発する



▲垂直ジャンプをしたら，こちらも跳んでジェットアタック。当てる位置に注意

キャラ別攻略法

ほとんどのキャラは，基本パターンの組み合わせで勝つことができる。

流れとしては，開始直後に①バックステップ→ジェットアタック・パターンで相手を転ばせて，②ロングスパークサンダー→ジェットアタック・パターンに持ち込む。②からハズれたら，③弱ジャーマンミサイル→ジェットアタック・パターンに切り替えて，転ばせたらまた②……という感じだ。

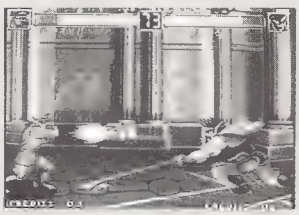
それ以外のパターンで闘えるのは，リョウコ，J.カーン，シュラ，リョフの4人がいる。

VS リョウコ&J.カーン&シュラ

はじまったら，スパークサンダーを2回だす（途中でボタン連打を止めて技をだしなおす）と，勝手に突っ込んできて食らってくれる。このあとは，②ロングスパークサンダー→ジェットアタック・パターンに持ち込めばOK。

VS リョフ

最初に①バックステップ→ジェットアタック・パターンでリョフを転ばせたら，間合いを離して強ロケットパンチを連発する。これだけで勝てるのだ。



▲リョフはON強パンチをだしてくるが，間合いが合っていればこちらには当たらない

VS CPU

「豪腕」マッスルボンバーで
相手の体力をケズりとれ

マッスルパワー

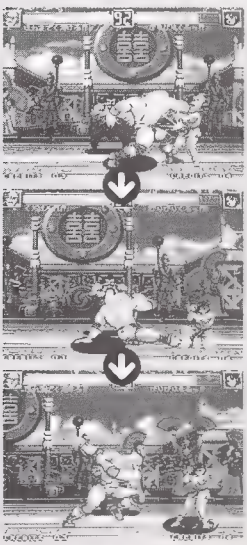
基本パターン

①強マッスルボンバー
→しゃがみ強キック・パターン

その名のとおり，スタートから強マッスルボンバー→しゃがみ強キック→強マッスルボンバー……と繰り返して相手の体力をケズっていく。

相手が技を食らって倒れたら，その場にしゃがんで技のタメを作り，相手が起き上がった直後（重ねると技が空振りしてしまう）に強マッスルボンバーをだす。ガードされたら，またしゃがみ強キックにつなげればいい。

技と技のつなぎに間があくと，反撃を食らってしまうので注意すること。うまくいかないなら，しゃがみ強キックのかわりにしゃがみ弱キック×2を使ってもOK。ただし，その場合は時間切れになる可能性が高くなる。



◀強マッスルボンバーをガードさせておいて……

◀しゃがみ強キック。この間につぎのタメを作り

◀強マッスルボンバー。コレを最後まで繰り返す

②しゃがみ弱パンチ
→しゃがみ強パンチ・パターン

しゃがみ弱パンチを連発していると，そのうち相手はこちらへ跳んでくる。これをしゃがみ強パンチで迎撃するのだが，早めにださないとこちらが負けてしまう。すばやく反応しよう。

◀しゃがみ弱パンチ連発で相手のジャンプを誘う

◀この間合いでしゃがみ強パンチを早めにだそう

キャラ別攻略法

はじまったら，まずバックステップをして相手のダッシュを誘い，しゃがみ強キックで転ばせる。そのあとに，基本パターンを使うことになる。

①強マッスルボンバー→しゃがみ強キック・パターンでハメられるのは，リョウコ，ラスブーチン，ジョニー，エリック，そしてフウマ。

②しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチ・パターンで闘うのは，ジャンヌ，マッドマン，ブロッケン，キャプテンキッド，ハンゾウの5人。

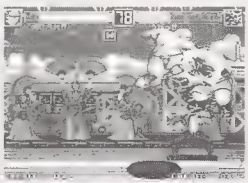
はじめはパターン①で闘い，相手の体力が半分以下になったらパターン②に変えるのが，シュラとマッスル。

残る4人については，以下でくわしく説明していこう。

vs J.カーン

バックステップ→しゃがみ強キックで転ばせたら，J.カーンの体力が半分以下になるまで①強マッスルボンバー→しゃがみ強キック・パターンで闘う。

半分まで減らしたら，相手の近くで垂直ジャンプ弱パンチを連発しよう。J.カーンは勝手に突っ込んでくれる。これで最後までハメるのだ。なお，パンチは自分が跳んだと同時にだすこと。



◀垂直ジャンプ弱パンチでJ・カーンは楽勝だ

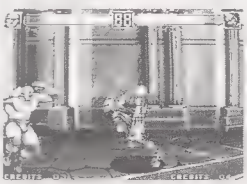
vs ドラゴン&リョフ

どちらも，①強マッスルボンバー→しゃがみ強キック・パターンで闘うが，特筆すべきは連打系必殺技の対処法。

ドラゴンなら百烈拳，リョフなら槍撃破をだしてきた場合，連打が終わる直前に強マッスルボンバーをだせば，技の終わりぎわの硬直時間中にカウンターで当てることができるぞ。

vs ジャック

画面端でバックジャンプ強キックを連発するだけだ。2発目以降は，技を食らったジャックが着地して，下の写真の位置まで近づいてからだすこと。

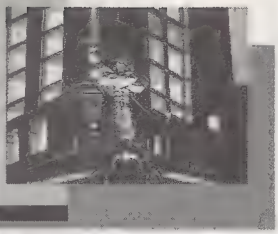


◀この間合いまで近づいたら，つぎの強キックだ

VS CPU

攻撃判定が大きい
スパイラルキックで勝負！

キャプテンキッド



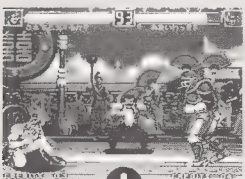
基本パターン

①スパイラルキック連発パターン

スタート時の間合いで弱スパイラルキックをだすと，相手はジャンプで避けようとするが，脚の先に当たる。

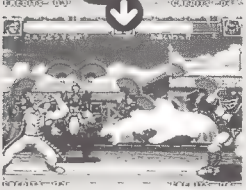
もしスパイラルキックがガードされたら，すかさず弱シャークアッパーをだせば，反撃を受けずにすむ。

転ばせたら，起き上がりに強シャークナックルを重ねて体力をケズり，うしろに下がってスパイラルキックをタメながら間合いを調節する。これを最後まで繰り返すだけで勝てるぞ。

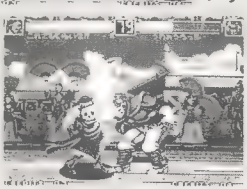


◀このくらいの間合いで弱スパイラルキックだ

◀相手は反応してジャンプするが，避けきれない



◀起き上がりにシャークナックルを撃ってケズれ



▶ガードされた場合は弱シャークアッパーをだす

キャラ別攻略法

リョウコ，ジャンヌ，マッドマン，キャプテンキッド，リョフ以外の相手なら，すべてのキャラに①スパイラルキック連発パターンだけで勝つことができる。ただし，対ドラゴンorフウマ戦では，ほかのキャラよりも少し近い間合いで技をだすこと。

基本パターンがつうじない相手に対しては，以下のように闘おう。

vs リョウコ

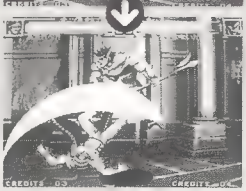
しゃがみ弱キックを連発する。脚がリョウコにふれたら（ヒット，ガードにかかわらず），すかさず弱スパイラルキックをだすと，食らってくれる。

起き上がりには，やはり強シャークナックルを重ねておくこと。

vs ジャンヌ&リョフ

弱シャークナックルを切れ目なく連発すると，そのうちこちらにジャンプしてくるので，弱スパイラルキックで迎撃する。常にうしろに下がりながら技をだすのがコツだ。

◀うしろに下がりつつ弱シャークナックルを連発



◀こちらに跳んできたら弱スパイラルキックだ

vs マッドマン

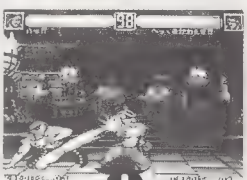
VSリョウコと同じようにしゃがみ弱キックを連発するのだが，マッドマンは技に反応してこちらに跳んでくる。そこを，すかさず弱シャークアッパーで迎撃しよう。飛び道具を撃たれたら，ガードor跳ね返しだ。

vs キャプテンキッド

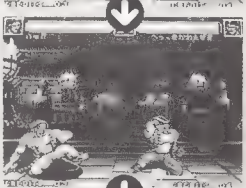
はじまったら，その場にしゃがんでCPUキッドが近づいてくるまで待って，しゃがみ強キックをガードさせよう。

そのあと，しゃがみ強キックの脚が引っ込んでから（つまり，キャンセルをかけないで）弱シャークアッパーをだすと，キックのガードが解けて反撃をしようとしたところに当たるぞ。

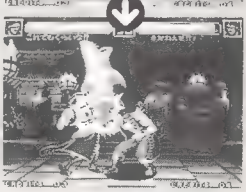
相手が倒れたら，そのスキに目の前まで近づき，起き上がりにしゃがみ強キックを重ねれば，パターンになる。



◀開始直後にしゃがんで待ち，しゃがみ強キック



◀キャンセルはかけずに技が引っ込んでから……



◀弱シャークアッパー。勝手に突っ込んでくるぞ

VS CPU

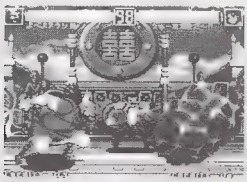
ドトウの必殺技連発で
相手を完全に封じ込めろ

エリック

基本パターン

①弱ブリザードブレス連発パターン

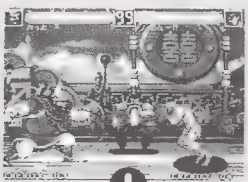
中間～遠距離で弱ブリザードブレスを連発すると，相手が勝手に突っ込んできて食らってくれる。スタート直後に使うのが，もっとも効果的だ。



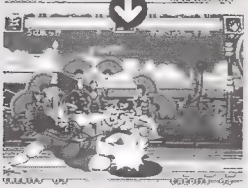
◀スタートの間合いからだせば，なぜか当たるぞ

②バックステップ→しゃがみ強キック・パターン

スタート直後でのみ使えるパターン。はじまったらすぐにバックステップをすると，相手もダッシュで追ってくるから，しゃがみ強キックで転ばせる。



◀はじまったら，すかさずバックステップしよう



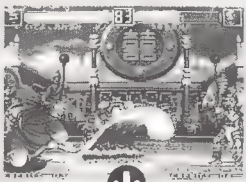
◀相手が追ってきたら，しゃがみ強キックをだす

③強エーギルヘブリング→弱ブリザードブレス・パターン

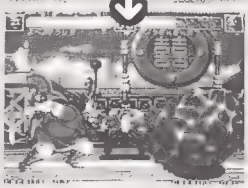
まずは相手を転ばせる。そのあと，バックステップで「お互いが画面端にいるような間合い」に合わせてから，起き上がりに重なるように強エーギルヘブリングを撃とう。タイミングは，相手が技を食らって倒れるときに聞こえる「ドンドン」という音の1回目のときに撃つと，ちょうどいい。

ガードされたら，その場ですかさず弱ブリザードブレスをだす。すると，相手が反撃しようとしたところに当てられるのだ。もし弱ブリザードブレスがガードされても，その場でもう1回だせば，食らってくれることが多い。

あとは，これを繰り返すだけだ。



◀画面端から強エーギルヘブリングを撃って……

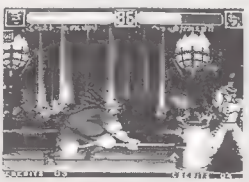


◀すかさず弱ブリザードブレスをだせば当たるぞ

④弱トールハンマー→弱ブリザードブレス・パターン

相手の起き上がりに，ハンマーのグラフィックがギリギリで当たるような間合いから弱トールハンマーをだす。ガードされたら，間をおかずに弱ブリザードブレスをだせば，③強エーギルヘブリング→弱ブリザードブレス・パターンと同じように食らってくれる。

相手が倒れたら，また間合いを合わせて弱トールハンマーをだせばOK。



◀技を重ねるタイミングもパターン③と同じだ

キャラ別攻略法

エリックは，リョフ以外の相手なら基本パターンを自由に組み合わせて闘えるので，ラクだし楽しいぞ。

では「どこでどんなパターンを使うのか」を順に説明していこう。

試合がはじまったら，①弱ブリザードブレス連発パターンか，②バックステップ→しゃがみ強キック・パターンのどちらかで相手を転ばせよう。

そのあとは，③強エーギルヘブリング→弱ブリザードブレス・パターン，あるいは④弱トールハンマー→弱ブリザードブレス・パターンでハメていく。基本的にはどちらの戦法を使ってもかまわないが，ラスプーチン，フウマ，キッド，ハンゾウはパターン④で闘うほうが，パーフェクトをとりやすい。

パターンからはずれてしまって乱戦になったら，無敵技の強ロングホーンを使って，相手を転ばせるなり間合いを広げて体勢を立て直そう。

VS リョフ

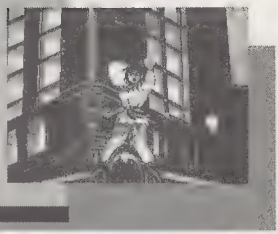
開始直後は②バックステップ→しゃがみ強キック・パターンを，そのあとは④弱トールハンマー→弱ブリザードブレス・パターンを使う。ほかはダメ。

▲飛び道具を撃つとON強パンチで相打ちを狙ってくるので，パターン③は使えない

VS CPU

二段背負い投げを
華麗にキメよう

リョウコ



基本パターン

①飛燕拳→めくり弱キック→二段背負い投げパターン

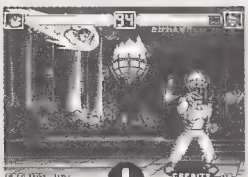
リョウコ以外のすべてのキャラに使える黄金パターンだ。

最初に，バックステップで間合いを広げてから飛燕拳をだす。だすタイミングは「画面端を蹴った直後」かつ「ジャンプの最高点」。この技は，絶対に空振りしないように注意しよう。着地したあとに反撃を食らうからだ。

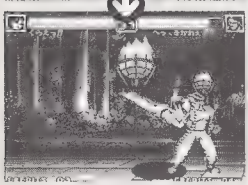
相手にヒットしたら，また間合いを広げて飛燕拳をだす。ガードされたら，すかさずめくり弱キックで跳び込み，着地と同時に二段背負い投げで投げてしまおう。コマンドは「ボタンの入力が終わった直後に着地する」くらいのタイミングで入力すること。

うまく投げたら，相手が起き上がる動作をはじめたと同時にまた飛燕拳をだせば，パターンにハマる。

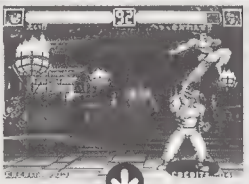
ただし，注意点が一つある。それは「相手が画面端にいるとハマらない」ことだ。その場合は，バックステップで相手を画面端から引き離そう。



◀三角跳びから飛燕拳。写真の位置からだすと◎



◀飛燕拳は空振りしないように。かならず当てろ



◀ガードされたら，ジャンプ弱キックで反対側へ

◀着地と同時に二段背負い投げをキメてやろう

キャラ別攻略法

基本的には左のパターンだけでクリアできるが，ほかのパターンで闘える（闘わなくてはならない）相手もいる。それを紹介しよう。

vs リョウコ

まず，しゃがみ弱キックを連発してジャンプを誘い，しゃがみ強キックor強・戊殺拳で迎撃しよう。

転ばせたら，相手が起き上がる直前にめくり弱キックで跳び込み，着地と同時に二段背負い投げだ。

一度投げることができれば，あとは同じように「めくり弱キック→二段背負い投げ」を繰り返せばOK。

▲弱キックで跳び込むタイミングと間合いはかなりシビア。写真を参考にしてほしい

vs ブロッケン

これは，ブロッケンの体力が半分以下で，画面端に追いつめた状態で転ばせたときに使えるパターンだ。

やりかたは簡単。起き上がる直前に首切り投げをだすだけだ。ブロッケンはハリケーンアームで迎撃しようとするが，こちらの技が勝つぞ。

◀画面端で転ばせてから首切り投げをだすと……

◀ハリケーンアームもお かまいなしに投げられる

vs ジャック&リョフ

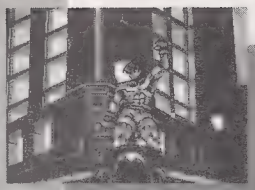
基本パターンで闘うのだが，飛燕拳をガードさせる位置に注意しないと，うまくハマらないことがある。打点が高くても低くても，着地点が二段背負い投げの間合いから離れてしまうからだ。飛燕拳はキャラの腹に当てるようにするとベスト。

▲ジャック&リョフにかぎらず，飛燕拳は腹に当てるように心がけるといい

VS CPU

頼りになるのは，やっぱり
ムエタイキック

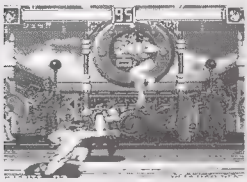
シュラ



基本パターン

①しゃがみ弱パンチ→弱ムエタイキック・パターン

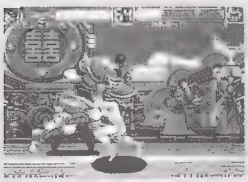
中間距離でしゃがみ弱パンチを連発して相手のジャンプを誘い，弱ムエタイキックで迎撃するのを繰り返す。



◀パンチ連打に反応して跳んだら弱ムエタイだ

②弱ムエタイキック連発パターン

相手を転ばせたあと，倒れている間に目の前まで近づいて，起き上がった直後に弱ムエタイキックを重ねよう。すると，相手が反撃しようとしたところに当てられるのだ。



◀このタイミングで技をだせば食らってくれるぞ

キャラ別攻略法

パターン①だけで闘うのは，シュラ，ドラゴン，ジャック。

前半はパターン①で闘って，相手の体力が半分以下になったらパターン②に変えるのが，J.カーン，ジャンヌ，ラスプーチン，ジョニーだ。

ちょっと特殊なのはリョウコ。最初に1回だけパターン①を使って転ばせたら，そのあとはパターン②で闘う。

残りの9人は，以下のとおり。

vs マッドマン

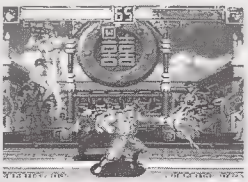
パターン①を2回やったら，倒れている間に目の前へ近づき「何もしないで」起き上がるのを待とう。相手はマッドジャイロをだしてくるが当たらないので，すかさず弱ムエタイキックで迎撃する。これを繰り返そう。

vs ブロッケン

まずは，パターン①で相手の体力を半分以下まで減らしてしまう。

うまくできたら，スタートの間合いから弱ムエタイキックをだして，相手の背後へまわりこむように着地する。ブロッケンは必殺技をだすから，そこへ強ダブルニーキックを当てよう。

このあと，間合いを調節してから弱ムエタイキックをだせば，ハマるぞ。



◀間合いが合っていればこのように必殺技をだす

vs フウマ

フウマの体力が半分になるまではパターン①で。そのあとは，グローブの先がギリギリ当たるくらいの間合いで垂直ジャンプ強パンチを連発する。これだけで，ジャンプ攻撃だけでなく炎龍破や忍法風輪華斬も迎撃できる。

◀このくらいの間合いで垂直ジャンプ強パンチだ

vs マッスルパワー

最初はパターン①で闘う。マッスルの体力が半分になったら，お互いが画面端にいるような間合いで遠距離立ち弱キックを連発しよう。超ドロップキックやマッスルボンバーなら，こちらの弱キックが勝つ。跳んできた場合は強ダブルニーキックで迎撃だ。

vs エリック

中間距離から，ジャンプ強パンチでひたすら跳びこもう。当たった場合はすぐに，ガードされた場合は少し間をおいてから弱ムエタイキックをだすと，よく当たるぞ。これもガードされたら，エリックから離れたところに降りて，また跳び込みからやりなおす。

vs キャプテンキッド

前半はパターン①で，キッドの体力が半分になったらパターン②で闘う。ただし，パターン①のときに連発する技は遠距離立ち弱キックだ。

vs ハンゾウ

何も技をださずにしゃがんで待ち，跳んできたら弱ムエタイキックで迎撃する。これを繰り返そう。飛び道具はガードするか跳ね返すこと。

vs リョフ

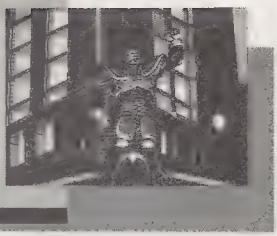
開始直後にバックステップ→しゃがみ強キックの連係を使って転ばせたら，お互いが画面端にいる間合いでON弱パンチを連発してジャンプを誘い，弱ムエタイキックで迎撃する。

リョフの体力が半分以下になったら，VSブロッケンと同じ戦法でハメよう。

VS CPU

アメフト仕込みの突進技で
ガンガン攻めていこう

ジョニー・マキシマム

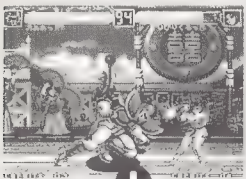


基本パターン

①強ショルダー→強ライトニング・パターン

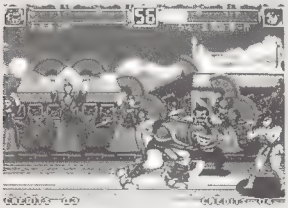
スタートからひたすら強ショルダーチャージングクラッシュ→強ライトニングタックル→強ショルダーチャージングクラッシュ……と繰り返すだけ。相手が技を食らって倒れたら，バックステップで間合いを広げて，「相手が起き上がったのを見てから」強ショルダーチャージングクラッシュをだして，同じようにハメてしまおう。

なお，このパターンは相手が画面端にいるときには使えない。その場合は，いったんバックステップで下がって，相手が端から離れるようにすること。



◀強ショルダーチャージングクラッシュのあとに

◀強ライトニングタックルをだすとよく当たるぞ



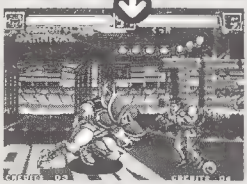
▲相手が画面端にいるときや，起き上がりに重なるように技をだすのはとても危険

②ON強パンチ（しゃがみ強パンチ）→強ショルダーチャージングクラッシュ・パターン

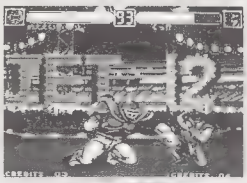
ON強パンチ（画面端ではしゃがみ強パンチ）から，キャンセルで強ショルダーチャージングクラッシュをだす。ガードされたら，またON強パンチだ。

これは「相手の体力をケズっていくパターン」だから，勝つまでに時間がかかるが，根気よくがんばろう。

◀ON強パンチを当ててそこからキャンセルで



◀強ショルダー。あとはこれを繰り返すだけだ



◀画面端に追い込んだらしゃがみ強パンチを使う

キャラ別攻略法

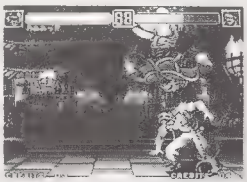
マッドマン，ドラゴン，マッスルパワー，キャプテンキッド，ハンゾウ，ジャック，リョフは②ON強パンチ→強ショルダーチャージングクラッシュ・パターンで，残りの9人は①強ショルダー→強ライトニング・パターンで闘う。つまり，基本パターン以外の戦法を使う必要がないのだ。

よって，以下に紹介する戦法は，「いつも同じパターンでつまらない」という，余裕のある人向けのものだ。

VS シャンヌ&キャプテンキッド

相手の体力が半分以下のときに転ばせたら，起き上がりに強ヘッドクラッシュを重ねると，ジャンヌのフラッシュソードやキャプテンキッドのスパイラルキックをツブすことができる。

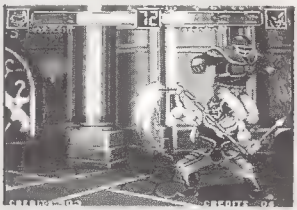
技をだすタイミングは，相手が転んだときに地面を跳ねる「ドンドン」という音を頼りにする。キャプテンキッドは1回目，ジャンヌは2回目の「ドン」が終わった直後くらいに技をだすと，ちょうどいい。



◀タイミングを体で覚えれば，簡単にできるはず

VS ブロッケン&シュラ&リョフ

相手の体力が半分以下のとき，起き上がりにジャンプ弱キックで背後にまわると，相手は反応して無敵必殺技をだしてくるが，ちゃんとタイミングが合っていれば当たらない。そのスキに投げやしゃがみ強キックで攻撃しよう。

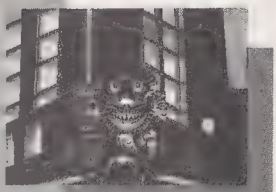


▲ブロッケンのハリケーンアーム，シュラのムエタイキック，リョフの槍乱舞を誘え

VS CPU

食らい判定がない「精霊」と
「仮面」をうまく利用せよ

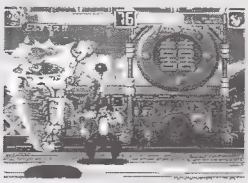
マッドマン



基本パターン

①しゃがみ弱キック→マッドジャイロ（遠距離OFF強パンチ）・パターン

しゃがみ弱キックを連発していると，そのうちこちらへ跳び込んでくるので，近い場合はマッドジャイロで，遠い場合は遠距離OFF強パンチで迎撃する。

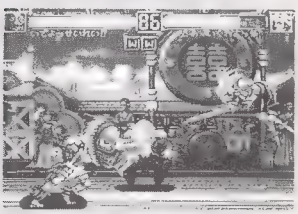


◀攻撃判定はあまり広くないから，空振りに注意

②強マッドマンアタック→遠距離OFF強パンチ・パターン

遠距離から強マッドマンアタックを撃って相手のジャンプを誘い，遠距離OFF強パンチで迎撃する。当たったら，起き上がりに強マッドマンアタックを相手に重なるように撃とう。

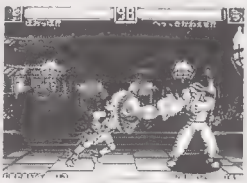
ただし，遠距離OFF強パンチは真上からの攻撃に弱いので，相手のジャンプ軌道に合わせて強マッドマンアタックを撃つ間合いを調節すること。対マッドマン，シュラ，マッスルはスタート時の間合い，リョウコはお互いが画面端にいるような間合いがベストだ。ほかのキャラは，その中間の間合いで。



▲通常はこの間合いでマッドマンアタックを撃てばOK。相手によって微調整しよう

③遠距離ON強パンチ連発パターン

精霊だけを当てるように遠距離ON強パンチを連発して，ひたすら相手の体力をケズっていく。跳んできたら，下をくぐって仮面ひっかけ（←＋強パンチ）で投げてしまおう。



◀この技を連発しよう。跳んだらくぐって投げろ

キャラ別攻略法

スタートからパターン①だけで闘うのは，ジャック。以下，パターン②は，マッドマンとシュラ。パターン③は，ドラゴン，フウマ，キッドだ。

パターン①で転ばせたあと，パターン②に持ち込むのは，リョウコ，ジャンヌ，ジョニー，マッスルの4人。

残りのキャラは，闘いの中で基本パターン以外の戦法を使う必要がある。

vs J.カーン

最初はパターン①で闘い，J.カーンの体力が半分以下になったらパターン③に切り替えよう。

vs ブロッケン

やはり，最初はパターン①で闘う。

ブロッケンの体力を半分にしたら，起き上がる直前に「相手の背後に着地するように」跳び込む（技は何もださなくてもいい）。相手はハリケーンアームをだしてくるが当たらないので，強マッドカッターで攻撃しよう。

あとはこれを繰り返せばOK。

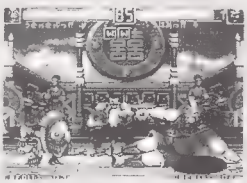
vs ラスプーチン

はじまったら，ひたすらジャンプ強パンチで跳び込む。技をだすタイミングは，ジャンプの頂点付近だ。

これでラスプーチンを画面端へ追い込んだら，今度はジャンプ強パンチ→逃げ強パンチ→ジャンプ強パンチ……の連係を繰り返す。これで勝てるぞ。

vs エリック

スタートと同時にその場でしゃがみ弱キックを連打すると，エリックは間合いを広げてしゃがみ強キックを連発しはじめる。この状態になってからパターン②に持ち込めば楽勝だ。



◀写真のようになったらパターン②に持ち込もう

vs ハンゾウ

はじまったらすぐにバックステップをすると，ハンゾウも追ってくるから，しゃがみ強キックで転ばせる。うまくできたら，起き上がった直後にしゃがみ強キックをだそう。ハンゾウがなにか技をだそうとしたところに当たるぞ。ガードされた場合は，そのまましゃがみガードの状態で待ち，こちらへ跳んできたらマッドジャイロで迎撃だ。

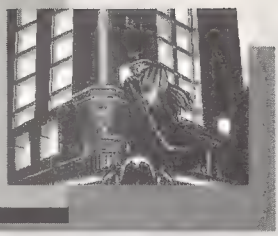
vs リョフ

スタートと同時にジャンプ強パンチでガンガン跳び込んでいこう。相手がガードしようが画面端にいようが関係ない。とにかく跳び込んでいけばOK。

VS CPU

ミキサークラッシュ・パターンで
めざせ，オール・パーフェクト！

ジャック



基本パターン

①遠距離立ち強パンチ→（キャンセル）弱ミキサークラッシュ・パターン

遠距離立ち強パンチを当てたあと，キャンセルで弱ミキサークラッシュにつなげる。これを繰り返すだけでOK。立ち強パンチは，爪の先がギリギリで当たるくらいの間合いでだすこと。

◀遠距離立ち強パンチを当てたら，キャンセルで

◀弱ミキサークラッシュ。これで300点は確実だ

②遠距離立ち強パンチ→弱ミキサークラッシュ・パターン

使う技はパターン①とまったく同じだが，こちらは「キャンセルをかけずに」弱ミキサークラッシュにつなげる。

技をだすタイミングは「遠距離立ち強パンチのガードが解けて，相手が動きだしたのを見たあと」がベスト。

キャラ別攻略法

開始直後の戦法は全キャラ共通だ。はじまったらすぐにバックステップをすると，相手も追ってくるので，そこに遠距離立ち強パンチを当てるのだ。

このあとに，パターン①あるいは②のどちらに持ち込むかは，相手キャラによって変わってくる。パターン①で闘う相手は，リョウコ，ラスプーチン。パターン②を使うのは，シュラ，フウマ，ジョニー，マッスルの4人。残りは，二つのパターンを使いわけるか，別の戦法を使うことになる。

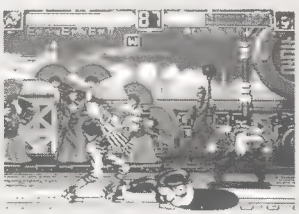
VS J.カーン&エリック

相手の体力が半分以下になるまではパターン①で，それ以後はパターン②で闘う。こうすれば，起き上がり必殺技を食らわずにすむ。ただし，弱ミキサークラッシュは，いつもよりもやや早めにだしたほうがいい。

VS ジャンヌ&ドラゴン&キッド&リョフ

まずはパターン①で相手を転ばせる。これがうまくできたら，あとは起き上がりに合わせてタイミングよく弱ミキサークラッシュをだしてやれば，相手がだしてきた必殺技をツブせる。これを最後まで繰り返すのだ。

弱ミキサークラッシュのタイミングは，相手が技を食らって倒れるときの「ドンドン」という音が終わった直後にだすくらいがちょうどいい。間合いは「弱ミキサークラッシュを当てて，着地した状態」と同じでOK。ただしドラゴンだけは間合いとタイミングがちがう。くわしくは写真を参照のこと。



▲ドラゴンの場合はこの間合いから「起き上がりのモーションが見えたら」技をだす

VS マッドマン

パターン①で転ばせたら，倒れている間に目の前まで近づいて，「なにもしないで」立っていよう。マッドマンは起き上がりマッドジャイロをだしてくるが当たらないので，「マッド」と叫んだところで弱ミキサークラッシュをだして迎撃する。うまく当たったら，また目の前に立ってマッドジャイロを誘えばパターンにハマる。

◀目の前で何もしないで立っていれば当たらない

VS ブロッケン

最初はパターン①で。相手の体力を半分以下にしたら，起き上がりにめくり弱キックで跳び込む。ブロッケンはハリケーンアームをだすが当たらないので，投げる。以下繰り返し。

VS ハンゾウ

はじめはパターン①で闘い，相手の体力を半分以下にする。そのあとは，しゃがんでひたすら待つ。ハンゾウが跳んだり歩いて近づいてきたら，しゃがみ強パンチを当てよう。これでOK。

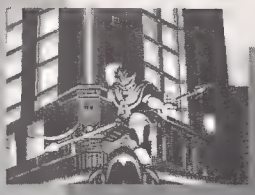
VS ジャック

パターン①で闘う。もしも弱ミキサークラッシュをバックステップで避けられても大丈夫。このあとにはかならず跳んでくるから，降りぎわに遠距離立ち強パンチを当てて，またパターン①に持ち込めばいいのだ。

VS CPU

しゃがみ強パンチが
とにかく強いぞ

リョフ



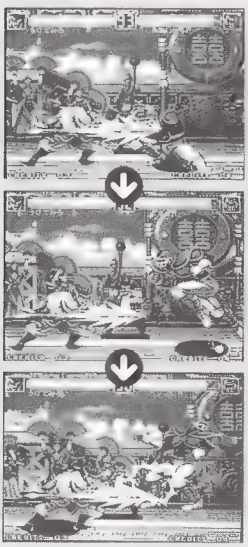
基本パターン

①しゃがみ強パンチ連発パターン

はじまったら，相手に当たる間合いでしゃがみ強パンチを連発する。

ガードされてもかまわずに技をだしていると，しゃがみ強パンチがガードされないで空振りしたときに反応して跳んでくるので，少しうしろに下がってしゃがみ強パンチで迎撃しよう。

相手が倒れたら，起き上がりにまたしゃがみ強パンチを重ねて，パターンに持ち込めばよい。



◀とにかく，しゃがみ強パンチをガードさせる

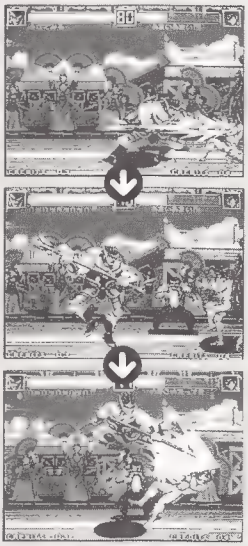
◀連発しているうちに空振りして，相手は跳ぶ

◀少しうしろに下がってしゃがみ強パンチで迎撃

②しゃがみ強パンチ→気功蹴パターン

槍の先だけが当たる感じでしゃがみ強パンチをガードさせたあと，それにキャンセルをかけて気功蹴をだそう。相手は気功蹴を迎撃しようと技をだしてくるが，こちらが一方的に勝てる。これを繰り返すのだ。

気功蹴をガードされても，着地後にすかさずしゃがみ強パンチをだせば，ハメつづけることが可能だ。



◀しゃがみ強パンチを先だけ当てておいて……

◀そのままキャンセルをかけて気功蹴をだそう

◀反撃してくるが，負けることはめったにないぞ

キャラ別攻略法

じつは，ゼウスを含むすべてのキャラに①しゃがみ強パンチ連発パターンだけで勝つことができる。②しゃがみ強パンチ→気功蹴パターンは，バックステップでかわされることが多いから，画面端に追い込んでから使うほうがハメやすくていいだろう。

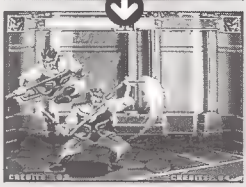
では，それ以外のパターンが使えるキャラについても紹介しておこう。

VS ブロッケン&シュラ&リョフ

この3人は，体力が半分以下の状態で倒れているとき，起き上がる直前にジャンプで相手を跳び越すと，必殺技をだしたスキに攻撃できる。

ちなみに，ブロッケンのハリケーンアームとリョフの槍乱舞は，背後からしゃがみ強パンチで攻撃，シュラのムエタイキックは，降りてきたところを投げるのが一番ラクだ。

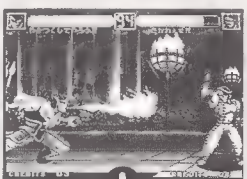
◀起き上がり時にめくりジャンプをすると……



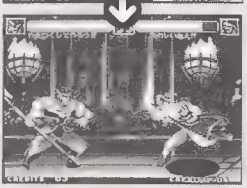
◀必殺技をだすので背後からカウンター攻撃だ

VS キャプテンキッド

スタート直後はその場で，2回目以降はお互いが画面端にいる間合いから，弱・火炎拳をだそう。キッドがこちらに向かってダッシュしてきたら槍烈破でつかむ。ジャンプまたはON強キックの場合は，しゃがみ強パンチをガードさせて間合いを広げ，弱・火炎拳をだすところからやりなおしだ。



◀まずは間合いを広げて弱・火炎拳をだそう



◀ダッシュしてきたら，槍烈破でつかんでしまえ

ボーナスゲームで「乱舞」をキメろ！

ボーナスゲームでパーフェクトをとる（10発当てる）ための攻撃方法を，各キャラ2種類ずつ紹介しよう。「これひとつでOK」とは，ソレを当てつづけるだけでパーフェクトが取れてしまう攻撃のコト。最初にジャンプ攻撃をヒットさせておけば確実だ。「乱舞」とは，考えられる最大数の基本技や必殺技をたたき込む究極のコンビネーション。キマると気持ちいいぞ。なお，基本技，必殺技は，特別な場合をのぞき，かならずキャンセルをかけてだそう。

ハンゾウ

●これひとつでOK……しゃがみ強パンチ，近距離立ち弱キック，しゃがみ弱キック

●乱舞……弱・烈光斬→前方ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ（2段）→しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→近距離立ち強パンチ（2段）→光龍破or強・忍法光輪渦斬（2段）

解説：まず左端に後退し，牛が画面内に見えた直後に1発目をだす。牛が止まった位置が遠いなら，ジャンプ強キックのあと一歩前進すればいい。ちなみに，イヅナ斬りを2回キメる方法もある。レフェリーの正面右側にくるまで前進し，垂直ジャンプの最高点でイヅナ斬り→立ち弱キック×8で位置を制御→昇りイヅナ斬りだ（くだらねー）。

フウマ

●これひとつでOK……遠距離立ち強パンチ，近距離ON強キック，遠距離OFF強キック，近距離ON強キック

●乱舞……弱・烈風斬→前方ジャンプ強パンチ→遠距離立ち強パンチ→遠距離OFF強キック→（一瞬歩いて）近距離ON強キック→近距離立ち強パンチ（2段）→強・忍法風輪華斬（3段）

解説：まず左端に後退し，上にあるゲージの赤の部分（左端の色）に牛のツノが触れた瞬間に1発目をだす。牛の位置が遠いor近い場合は，ジャンプ強パンチのあと一歩前進or後退しよう。

ドラゴン

●これひとつでOK……近距離OFF強パンチ，近距離ON強パンチ，遠距離OFF強パンチ，OFF弱キック，ON弱キック，近距離OFF強キック，強・百烈獄or百烈拳

●乱舞……後方ジャンプ強キック→近距離ON強パンチ→ON弱キック→近距離OFF強キック（2段）→近距離OFF強パンチ（2段）→OFF弱キック→しゃがみ弱キック→ドラゴンキック

解説：すぐに後方ジャンプを3回して，3回目のくだりぎわに，早めに1発目の攻撃をだす。遅いと9発目のしゃがみ弱キックがスカるぞ。途中のON弱キックをはぶいて，OFF弱キックのあと飛竜脚（3段）につないでもいい。

J.カーン

●これひとつでOK……近距離立ち強パンチ，立ち強キック，しゃがみ強キック

●乱舞……後方ジャンプ強パンチ→前方ジャンプ強キック→立ち強キック→近距離立ち強パンチ（2段）→しゃがみ強キック×2→近距離立ち強パンチ（2段）→蒙虎覇極道orモンゴリアンアタックorヘッドスライディング

解説：ゲージの赤の部分（左端の色）に牛のツノが触れた瞬間，後方ジャンプから1発目の攻撃をだす。

ラスプーチン

●これひとつでOK……なし

●乱舞……垂直ジャンプ強パンチ→弱ファイアーボール→昇り強・空中アクセルスピン（5段）→しゃがみ強キック→コサックダンス（2段）

解説：まず左端に後退し，ゲージの赤の部分に牛のツノがふれたら，垂直か後方ジャンプから低めの打点で1発目の攻撃をだす。空中アクセルは↗↓↙←と入力するのがコツ。コサックダンスをだしたら，レバーは後方に入れておこう。慣れないうちは，弱ファイアーボールをはぶき，最後のコサックダンスを強アクセルスピンにかえてもいい。

ジャンヌ

●これひとつでOK……OFF弱パンチ，近距離OFF強キック，近距離ON強キック，遠距離OFF強キック

●乱舞……弱オーラバード→前方ジャンプ強パンチ→ON弱パンチ→近距離ON強キック→しゃがみ強キック→弱オーラバード→OFF弱パンチ→昇り下突き×3

解説：まず後退（後方ジャンプ）して横方向のタメをつくり，牛が画面内にでてきた直後に1発目の攻撃をだす。前方ジャンプしたら，レバーは←方向に入れてつぎのタメをつくっておこう。

ブロッケン

●これひとつでOK……近距離OFF強パンチ，遠距離OFF強パンチ

●乱舞……弱ジャーマンミサイル→前方ジャンプ強パンチ→遠距離OFF強

パンチ→強アームパンチ（7段）
解説：すぐに後方ジャンプし，着地と同時に1発目の攻撃をだす。アームパンチは，遠距離OFF強パンチが当たったのを確認してから入力しよう。

マッスルパワー

●これひとつでOK……近距離立ち弱パンチ，遠距離立ち弱パンチ，立ち強パンチ，立ち弱キック
●乱舞……後方ジャンプ強キック→遠距離立ち弱パンチ→立ち弱キック→立ち強パンチ→立ち強キック→遠距離立ち弱パンチ→立ち弱キック→立ち強パンチ→立ち強キック→弱・超ドロップキック
解説：すぐに垂直ジャンプ強キックをカラ振りさせたのち，後方ジャンプから1発目の攻撃をだす。

キャプテンキッド

●これひとつでOK……近距離立ち強キック
●乱舞……弱シャークアッパー→近距離立ち強キック→近距離立ち強パンチ→弱シャークナックル→近距離立ち強キック→しゃがみ強パンチ→弱シャークナックル→近距離立ち強キック→しゃがみ強キック→弱シャークアッパーor弱スパイラルキック
解説：まず後方ジャンプしたのち，⬇方向にタメておき，牛が目の前まできたときに1発目の攻撃をだす。しゃがみ強パンチからのシャークナックルは，↙⬅➡と入力してだせば，パイレーツシップが暴発しないぞ。

エリック

●これひとつでOK……近距離立ち弱パンチ，遠距離OFF弱パンチ，遠距離ON弱パンチ，しゃがみ弱パンチ，立ち弱キック，しゃがみ弱キック，近距離立ち強キック
●乱舞……後方ジャンプ強パンチ→弱エーギルヘブリング→しゃがみ弱キック→立ち弱キック→弱トールハンマー→遠距離OFF強パンチ→遠距離ON弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチ→弱ロングホーン
解説：まず左端にさがり，牛が画面内にでてきた直後に1発目の攻撃をだす。弱キックからのキャンセル弱トールハンマーは，ギリギリつながる。

リョウコ

●これひとつでOK……近距離立ち強パンチ，遠距離OFF強パンチ，遠距離ON強パンチ
●乱舞……強・戊殺掌→飛燕拳→近距離立ち強パンチ（2段）×3→近距離立ち強キック→弱・居合蹴り
解説：すぐに後方ジャンプ（強パンチをだしておくと確実）→遠距離OFF強パンチをカラ振りさせたら，強パンチにキャンセルをかけて1発目の攻撃をだす。飛燕拳は後方ジャンプと同時に三角跳びして，スグにだそう。

シュラ

●これひとつでOK……近距離OFF強パンチ，しゃがみ弱キック
●乱舞……弱タイガークロー→垂直ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→遠距離ON強パンチ→弱タイガーファング→しゃがみ弱キック→立ち強キック→近距離OFF強パンチ→ムエタイキック（2段）
解説：まず後退（後方ジャンプ）して横方向のタメをつくり，牛の頭が中央にいるレフェリーの正面にきた瞬間に，1発目の攻撃をだす。近距離OFF強パンチは，立ち強キックが当たったのを確認してから入力しよう。

ジョニー・マキシマム

●これひとつでOK……立ち弱パンチ，しゃがみ弱パンチ，近距離立ち強パンチ，しゃがみ強パンチ，OFF弱キック，ON弱キック，しゃがみ弱キック，OFF強キック，ON強キック
●乱舞……強ヘッドクラッシュ→立ち弱キック→OFF強キック→立ち弱パンチ→しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→遠距離ON強パンチorしゃがみ強パンチ→弱ショルダーチャージングクラッシュ→近距離立ち強パンチ→弱ライトニングタックル
解説：すぐに後方ジャンプし，着地と同時に1発目の攻撃をだす。ヘッドクラッシュは左右制御しないコト。

マッドマン

●これひとつでOK……近距離立ち弱パンチ，遠距離立ち弱パンチ，近距離立ち強パンチ，近距離立ち弱キック，遠距離OFF弱キック，遠距離ON弱キック，しゃがみ弱キック
●乱舞……弱マッドランチャー→（ダッシュで密着して）弱マッドマンアタック→近距離立ち強キック→マッドカッター（3～5段）→しゃがみ弱キック→マッドジャイロ（1～3段）
解説：すぐに後方ジャンプし，着地と同時に1発目の攻撃をだす。マッドカッター中は，↙⬇↘の3方向で，タメをつくりながら位置を制御しよう。牛の正面やや左側に着地するのが理想だ。マッドジャイロは，しゃがみ弱キックが当たったのを確認してからだそう。

ジャック

●これひとつでOK……OFF弱キック
●乱舞……強ニースマッシャー→（前進して）OFF弱キック→OFForON強キック（2段）→弱ミキサークラッシュ（6段）
解説：まず左端に後退し，牛が見えてきた直後に1発目の攻撃をだす。

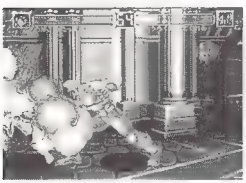
リョフ

●これひとつでOK……しゃがみ強パンチ，槍撃破
●乱舞……強・気功蹴→しゃがみ強パンチ→OFF強パンチ→槍撃破（7段）
解説：すぐに後方ジャンプし，着地してからコマンド入力をはじめて，1発目の攻撃をだす。槍撃破のコマンド入力は，ひと呼吸置いて行なおう。

ゼウスを倒せ!!

基本戦略

ゼウスの行動パターンは，おおまかにわけて二つ。体力があるうちは力まかせで攻めてきて，体力の残りが半分を切ると，必殺技を併用してきたり，攻めてくる前に一度後退して様子を見たりする。キャラによっては，前半と後半で攻略パターンがガラリと変わることもあるぞ。



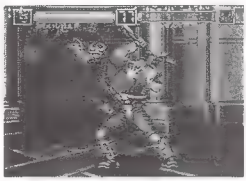
◀あらゆる攻撃が無風、というより卑怯なゼウス

①飛び道具→撃墜……対CPU戦ですっかりおなじみ「跳ばせて落とす」パターン。飛び道具を撃ってゼウスを跳ばせ，撃墜する。転ばしたら，起き上がりに2発撃てばまた跳んでくるぞ。

②猫まねき……対CPU戦ですっかりおなじみ「跳ばせて落とす」パターン・その2。間合いをスタート時以上に開き，弱攻撃を連打して待つとゼウスが跳んでくるので，撃墜する。

③跳び越え投げ……昇り弱攻撃をスカしてゼウスを跳び越えると，そのまま硬直するか何かしらの攻撃を反対方向にだすので，すかさず投げよう。リョウコ，ジャック，リョフが狙いやすい。

④昇り強キック固め……ゼウスを転ばしたら素早く接近し，起き上がったところに昇り強キック→裏に回る→反対側から昇り強キックをひたすらくり返す。ジャンヌ，エリック，ジャックが狙いやすい。ちなみに，エリックは昇りフライングボディプレスを使う。



◀昇りフライングボディプレスを当てつづけろ

⑤スタート直後の誘導……ラウンド開始と同時にダッシュorバックステップをすると，ゼウスもバックステップorダッシュで間合いを調整してくる。ダッシュした場合，ゼウスの動向を観察すると，2回バックステップするのがわかる。その“2回目”を見たら，前方ジャンプ攻撃で跳び込もう。自分がバックステップした場合は，停止と同時にすぐ攻撃をだすか，あるいは停止して一瞬待ってから攻撃をだして，ダッシュで追いかけてきたゼウスに当てる。すぐか待つかは，キャラ別攻略を参照。

キャラ別攻略法

ハンゾウ

⑤(バックステップ→すぐに強・忍法光輪渦斬)→弱・忍者レッグラリアートor光龍破（間合いが遠かったら少し後退して，2回目のジャンプに光龍破)でOK。空中のゼウスに忍者レッグが当たった場合はすぐに，また，地上でヒットしたり光龍破で撃墜した場合は地面にドンドンと2回落ちたのにあわせて，強・忍法光輪渦斬からくり返そう。

●ほかの戦法……①（強・烈光斬→光龍破→強・烈光斬）をくり返す。

●接近されたら……強・微塵隠れの術。ちなみに，ゼウスの体力が少ないときは微塵隠れの術に反応してアトミックヒートを撃つ。連続攻撃のチャンスだ。

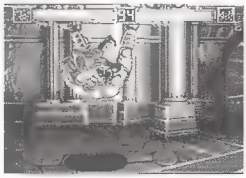
フウマ

スタート直後に一瞬待って，ゼウスが前進してきたら，バックステップ×2→すぐに①（しゃがみ強キック→強・烈風斬×2→炎龍破）をくり返す。

また，炎龍破をヒットさせたら，少し前進して爆裂究極拳→しゃがみ強キックとつなぐ手も有効だ。

●ほかの戦法……遠間からしゃがみ強キック→強・烈風斬を当てると，ゼウスは烈風斬をガード後に前方ジャンプしてくるので，前進→空中投げ。

●接近されたら……ある程度接近させて，しゃがみ強キック→強・烈風斬。



◀跳んでくるゼウスに空中投げを狙え!

ドラゴン

跳んでくるゼウスを⑤（バックステ

ップ→すぐに垂直ジャンプ強キック）で撃墜しよう。カラ振っても，引きつけての強ドラゴンキックで落とせる。その後，ダッシュで密接し，起き上がったところに垂直ジャンプ強キックをだしておくと，勝手に食らってくれる。

そうしたら，起き上がりに遠間から強・飛び足刀の足先を当てると，ゼウスは跳んでくるので，少し引きつけて強・百烈蹴か目一杯引きつけて強ドラゴンキックで撃墜する。以下くり返し。

●そのほかの戦法……ゼウスを転倒させて間合いを離したら，②（しゃがみ弱パンチ→強ドラゴンキック）。

●接近されたら……狙ってドラゴンキックか垂直ジャンプ強キック。

J.カーン

引きつけての蒙虎覇極道を，ヒットするまでくり返す。以降，②（しゃがみ弱キック→間合いが広いうちは立ち強キック，間合いが縮まってきたらモンゴリアンアタック）。

●ほかの戦法……ひたすら，引きつけての蒙虎覇極道を当てつづける。

●接近されたら……逃げ強or弱パンチで跳ばせて，蒙虎覇極道でくぐるかモンゴリアンアタックで撃墜する。

ラスプーチン

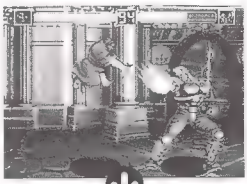
⑤（バックステップ→一瞬待ってしゃがみ強パンチ）→弱コサックダンスで転倒させる。ヒットしなかった場合は，2段目の蹴りをガードさせてすぐに後退し，再度，弱コサックダンスだ。

転倒させたら，ゼウスの腹部めがけてダッシュ→前方ジャンプ強・空中ファイアーボール。地上で当たったら跳んでくるので，一歩進んでから昇り強キックで撃墜し，そのまま垂直or前方ジャンプ強・空中ファイアーボールにつなぐ。以下くり返し。昇り強キックは，少しダッシュ→遠距離OFF強パンチ（デコピン）で代用可能だ。

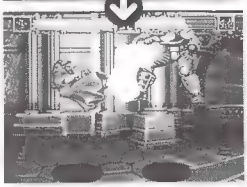
●そのほかの戦法……弱コサックダンスの足先を当てては後退をくり返す。なお，2発目はかならず当てること。

●接近されたら……しゃがみ強パンチ→弱コサックキックを狙う。

●間合いを離されたら……弱コサックダンスで誘うか，前方ジャンプ強・空中ファイアーボール。



◀強・空中ファイアーボールをガードさせたら



◀少し前進して昇り強キックかデコピンだ

ジャンヌ

⑤（バックステップ→すぐに遠距離ON強パンチ）→②（しゃがみ弱パンチ連打→強フラッシュソード→強オーラバードを重ねる）。

●そのほかの戦法……遠間から遠距離OFF強キックを当てて，超遅めのキャンセル・弱ファイアーバードをだすと，ゼウスが跳んだ場合と地上で反撃しようとした場合に，高確率でヒットする。パターン化するなら，強フラッシュソードでの撃墜後に弱オーラバード→ダッシュ→遠距離OFF強キック→弱ファイアーバード→後方ジャンプ→しゃがみ弱パンチ連打……がいいだろう。

●接近されたら……カウンター狙いの強フラッシュソード。

◀確実ではないがファイアーバードを当てられる

ブロッケン

まずは⑤（バックステップ→すぐに後方ジャンプ・ローリングヒールキック）を当てる。距離が近いなら，着地時に遠距離ON強キックか強アームパンチも追加で当てておきたいところ。

以降，間合いに応じてジャンプ方向を変えつつ，ローリングヒールキックを連発。蹴りをだすタイミングは，ゼウスの体力が十分あるなら早めに，半分を切っていたら遅めにしておこう。

●そのほかの戦法……②（しゃがみ弱パンチ→ハリケーンアーム）などで転倒させたら，早めのロングスパークサンダー→跳んできたらハリケーンアーム。ゼウスの体力が半分を切っていたら，強アームパンチ（ガードさせる）→ハリケーンアームを狙ってもいい。

●接近されたら……ローリングヒールキックか，ジェットアタックで逃げる。

マッスルパワー

スタート直後から弱マッスルボンバー→しゃがみ強キックを，切れ間なくくり返す。攻撃がヒットしたら，ダッシュで接近して早めにしゃがみ強キックを重ね，パターンを反復。

●そのほかの戦法……しゃがみ強キックで転ばせたら，強引に④昇り強キック固めに持ち込む。ただし，マッスルの場合めったに裏に回れない。失敗したら（間合いが離れたら），しゃがみ強キックからやり直しだ。

●接近されたら……とにかくしゃがみ弱or強キックを当てて，弱マッスルボンバーにつなぐ。

キャプテンキッド

ゼウスがスタート時の間合いより接近してきたら，弱スパイラルキックをだせば，跳び越えようとしたところに当たる。以下くり返し。スパイラルキックをヒットさせたあとに，弱シャークナックルを当ててケズってもいい。

●そのほかの戦法……ゼウスを転倒させたら，間合いを離して②（しゃがみ弱パンチ→シャークアッパー）。

●接近されたら……ダッシュで接近してきたところにシャークアッパー。

エリック

⑤（ダッシュ→昇り強キック）を当てて，しゃがみ強キック→弱トールハンマーをヒットさせる。以降，遠間からゼウスの起き上がりにしゃがみ強パンチ→弱トールハンマーをくり返す。

●そのほかの戦法……⑤（バックステップ→すぐにしゃがみ強パンチ）で転ばせたら，強エーギルヘブリング→ヒットするまで弱ブリザードブレス連発。あるいは，②（しゃがみ弱パンチ→ロングホーン）をくり返す。

●接近されたら……目一杯引きつけてロングホーンか遠距離ON強パンチ。

リョウコ

⑤（バックステップ→遠距離ON強パンチ）→弱or強・首切り投げでゼウスの跳び込みの下をくぐる。その後，再びこちらに向かって跳んでくるので，弱なら前進→戊殺掌で撃墜したのち，起き上がりに遠距離ON強パンチからくり返す。強なら少し後退して遠距離ON強パンチ→首切り投げだ。

●そのほかの戦法……③（飛燕拳→スカし昇り弱キック→二段背負い投げ）。

●接近されたら……強引に遠距離ON強パンチ→首切り投げへ持っていく。

▲強・首切り投げでひたすら往復するのが楽しいのだ

シュラ

⑤（バックステップ→すぐにしゃがみ強キック）。ヒットしたら，ダッシュ→しゃがみ強キックをくり返す。ガードされた場合は，弱ムエタイキック→お互いの影が接触したら後退→着地と同時に弱ムエタイキック。ゼウスがダッシュしてきていたらヒットするぞ。

ゼウスの体力が半分を切ったら，②（しゃがみorON弱パンチ→遠距離ON強パンチorしゃがみ強パンチor弱ムエタイキック）。お互い画面端くらいなら遠距離ON強パンチ，スタート時の間合いくらいならしゃがみ強パンチか弱ムエタイキックで撃墜だ。

●接近されたら……弱or強ムエタイキックで逃げる。

ジョニー・マキシマム

バックステップ→遠距離ON強パンチ→強ショルダーチャージングクラッシュで押す。追いつめたら，遠距離ON強パンチをしゃがみ強パンチに変更しよう。

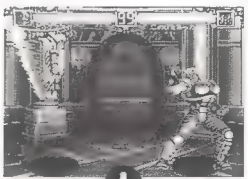
●そのほかの戦法……強ライトニングタックルを切れ間なく連発する。

●接近されたら……遠距離ON強パンチか強ライトニングタックル。

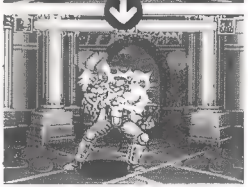
マッドマン

いきなり強マッドジャイロをだすとダッシュしてくるので，➡＋強パンチでつかみ技を仕掛ける。離れたあとは，着地と同時に強マッドスライダー→強マッドジャイロで再度つかもう。

以降，強マッドマンアタックを1発当ててから，強マッドランチャーを連発する。連発のコツは，ヒットした精霊が消滅する瞬間にコマンド入力することだ。また，↓↘➡←＋強キックと入力すれば前進する危険も少ないぞ。



◀この距離でマッドジャイロをだすと……



◀ゼウスはダッシュしてくるので，つかまえろ！

●そのほかの戦法……⑤（バックステップ→遠距離ON強パンチ）から，①（強マッドマンアタック→早めのOFF強パンチ→起き上がりに強マッドマンアタック）をくり返す。

●接近されたら……マッドジャイロ→つかみ技か，遠距離ON強パンチ→①。

●間合いを離されたら……マッドジャイロ→投げorつかむ。

ジャック

⑤（バックステップ→一瞬待って遠距離立ち強パンチ）→弱ミキサークラッシュを当てる。ガードされたら再度，弱ミキサークラッシュ。ヒットした場合は，ゼウスの起き上がりに遠距離立ち強パンチ→弱ミキサークラッシュを重ねる。

ゼウスの体力が半分を切ったあとのパターンは三つ。一つ目は，ゼウスの遠距離立ち強キックが届く間合いまで接近して，しゃがみ強キックを連発する方法。二つ目は，④昇り強キックで固めつづける方法。最後は，運まかせで強攻撃→弱ミキサークラッシュをつづける方法だ。好みで選択してくれ。

●そのほかの戦法……②（しゃがみ弱パンチ→OFF強キック）があるが，素早い撃墜が必要だ。

●接近されたら……しゃがみ強キックか，バクチでジョーズアタック。

リョフ

⑤（ダッシュ→昇り弱キック）→しゃがみ強パンチ連打。しゃがみ強パンチがカラ振ると跳んでくるので，後退してから同じしゃがみ強パンチで撃墜する。以降，倒れているゼウスの足先にリョフの足先が触れる間合いまで接近し，しゃがみ強パンチ×3（最後の1発はカラ振る）から，同様に撃墜する。

●そのほかの戦法……上記のパターンで一気に追いつめたら，しゃがみ強パンチ→気功蹴に切り替えてもいい。

●接近されたら……しゃがみ強パンチ。

第4章

全256とおりの組み合わせを網羅！

対戦プレイ爆裂究極ガイド

本章を正しく理解するための基礎知識

①基本戦略

最初のページには，キャラの特徴や基礎的な試合の組み立てかたを詰め込んだ。なお，跳ね返しや投げガードといった全キャラ共通の戦略は，ワーヒーの法則（→第1章）やハメの恩返し（→200ページ）を参考に。

キャラ性能を変化させられる「タイプ選択」に関しては，ページ下の別枠コラムで，そのキャラに適していると思われるタイプは何か，ほかのタイプではどう闘えばいいのか，といったことを簡潔に紹介している。

②有効な技とコンビネーション

2ページ目では，そのキャラを使うときに重要な攻撃を六つピックアップ。その下のコンビネーションの欄では，基本となる3種類のコンビネーションを紹介し，その活用&発展方法を説明する。それらを本文や解説と照らしあわせて，各技の使いかたや闘いかたを心得よう。攻めどき，待ちどきはいつか，攻撃の緩急はどのようにつけるか，間合いはどう調整するか，そのほかの技はどう使うのか，などを覚えるのだ。

③連続攻撃

2ページ目の下には，試合の中で有効に使えるものと，一気に大ダメージを与えられる連続攻撃を紹介してある。また，メーカーの協力により，それぞれの連続攻撃にふさわしい（本当か?）「奥義名」を命名しておいた。解説欄の表にある「攻撃力」は，お互いステータスがノーマル，体力満タン（96ポイント）の状態からキメたとき相手に与えるダメージ量。「気絶値」は合計気絶ポイントを表わしているぞ。

④キャラ別攻略法

3～4ページ目では，相手キャラ別の攻略法として，基本的な攻めかたと，特定の必殺技への有効な対応法を（あれば）解説する。また，その対戦がどれだけ「心理的に苦しいか」を5段階で評価してみた。激甘→甘口→中辛→辛口→激辛の順でキビしくなるが，これはダイヤグラムのような「勝率」ではないので，勝率9割でも一発逆転がある相手には辛口となったり，激辛対中辛の闘いや同キャラ戦で激辛，なんてこともあるぞ。

★対★戦★攻★略★ ハンゾウ

HANZOU

基本戦略 「跳ばせて落とす」程度の戦法で勝てると思うなかれ

一見，オーソドックスと思いきや……

対2P戦におけるハンゾウのセオリーは，相手の攻撃(跳び込み，突進技)に反応して光龍破を当てること。そして，相手のスキを突いて，ON強キック→忍者レッグや，超龍滅破などに代表される連続攻撃を仕掛けることだ。

ハンゾウの基本技&必殺技は仕掛けぎわ（終わりぎわ）のスキが大きいため，技の乱発＝敗北となる。その点を考えると，玄人ウケのするキャラではないだろうか？

ハンゾウの必殺技は使えるのか？

結論から言えば，光龍破と忍者レッグ以外は必要ない。それでも使いたいという人は以下の文を参考に。

●烈光斬&ダブル烈光斬……跳ね返しが怖いので，キャンセルをからめたケズリに徹したほうがいい。

●忍法光輪渦斬……いったん後方に引いてから突進するため，相手の攻撃を回避しつつ攻めることが可能。ただし，強はしゃがまれると当たらない，弱は飛び道具が抜けられない，さらに着地時に反撃されやすいので注意しよう。

●微塵隠れの術……着地時のスキが難点。画面端に追い詰められたときに使うのがベストだろう。

●イヅナ斬り……相手の対空攻撃が当たる直前に使い，回避→反撃を狙う。ただし，技自体のスキが大きすぎるので，オススメはできない。

二段ジャンプを使いこなせ

ハンゾウとフウマだけが使用可能な二段ジャンプ。これを使った有効なコンビネーションを紹介しよう。

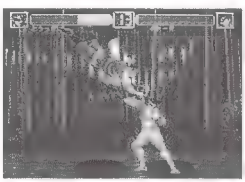
●ゴー・アラウンド（再着陸）……前方ジャンプで跳び込み，相手の頭上あたりで，垂直or後方ジャンプを行なう。相手の対空攻撃を誘発し，さらに回避→攻撃することが可能だ。相手の起き上がりを攻めるときに使おう。

●つばめ返し……ゴー・アラウンドの発展形。前方ジャンプで相手を跳び越えたら，すぐに後方ジャンプでもどる。相手の必殺技の横タメを解除したり，奇襲でめくり攻撃を当てることが可能。ただし，マッドジャイロやムエタイキックのような真上への対空攻撃に弱い。

●隠れ身の術……前方ジャンプで相手の頭上（真上）に移動したら，そのまま垂直ジャンプ弱キック。このキックは，攻撃判定が左右に広いため，めくりか否かが判別しづらいのだ。

●真空三角跳び……近距離で後方ジャンプし，相手の前進や突進技を誘う。そのあと，前方ジャンプで奇襲をかけたり，垂直ジャンプ弱キックで突進技を撃退しよう。

●低空ジャンプ……ジャンプ直後に二段ジャンプすると，軌道が低いジャンプが可能だ。対CPU戦でハンゾウが多用してくるのがソレ。やりかたは，とにかくレバーをすばやく2回連続で入力することだ。ただ，その苦労に見合った結果が得られるかは……。

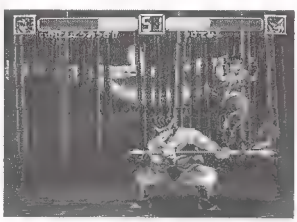


◀二段ジャンプ&イヅナ斬りで対空攻撃を回避

光龍破の弱点をスピード重視で……

ハンゾウはカウンター攻撃が主体となるので，攻撃力重視を選び，一つ一つの攻撃を的確に当てていこう。

ただし，しゃがんでも忍者レッグが当たる相手（右ページの「有効な技」参照）には，スピード重視を選んだほうがいい。忍者レッグの移動距離とスピードが大幅にアップするからだ。強で仕掛ければ，画面の端から端まで移動できるぞ。また，光龍破の移動範囲も前方に大きく広がるため，写真のような反撃されにくい間合いに逃げたり，後方ジャンプした相手を追撃することも可能になるのだ。

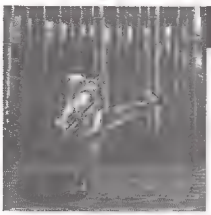


▲スピード重視なら密着からの光龍破をガードされても反撃を受けにくい

有効な技　連続攻撃&気絶狙いも立派な戦法だと思うべし!!

光龍破

命中判定が上下左右に広いため，めくりジャンプや足払いも撃退可能。これを使いこなせるか否かで，勝率が大きく変化する。すばやく正確なコマンド入力ができるように練習しよう。終わりぎわのスキが大きいので，乱発は禁物だ。

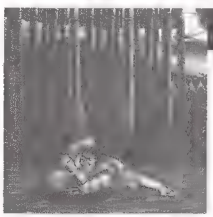


遠近ON強キック

キャンセル可能なので，必殺技をからめた連係に多用する。ただし，レバー前方（➡）で技をだしたあと烈光斬や忍者レッグ（⬇↘➡）につなごうとすると，光龍破や微塵隠れの術（➡⬇↘）が暴発する場合がある。極力レバーは後方に入れよう。

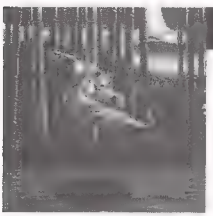
忍者レッグラリアート

弱だと強よりも高く飛び上がるため，着地までに時間がかかり，反撃されやすい。終わりぎわのスキが少ない強を使っていこう。なお，エリック，ジョニー，ジャック，リョフ，ゼウス以外のキャラには，しゃがまれると，まず当たらない。



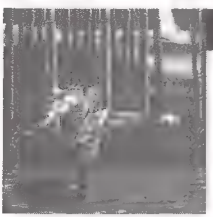
しゃがみ弱キック

攻撃力は低いが，連打が効くうえに気絶値もある，地味だが効果的な攻撃。リーチも長く，相手の突進技や足払いへのケンセイ&反撃にも使える。また，攻撃中は姿勢が低くなるので，飛び道具や上段攻撃を回避することも可能だ。



ななめジャンプ強キック

跳び込みの基本となる。比較的めくりやすいので，二段ジャンプと併用して連続攻撃に持ち込もう。そのほかのジャンプ攻撃では，強キックよりめくりやすい前方ジャンプ弱キックや，多くの突進技を撃退する垂直ジャンプ弱キックが使える。



遠距離立ち弱キック

仕掛けるスピードが速く，リーチも長いのが特徴。攻撃している足に食らい判定がないのも魅力だろう。ただし，引きぎわにスキがあるため，カラ振りは避けたい。ガードorヒットさせて相手を固めるか，ほかの攻撃を混ぜる必要があるだろう。

コンビネーション

Aはそのまま Bにつなげよう。Bの烈光斬は強弱を使いわけたり，忍者レッグを代用して反撃されないようにする。ダッシュを使い，Bを繰り返すのも手。Cの光龍破は，相手が忍者レッグラリアートの着地に反撃しようとしたときに当たる。一種のバクチだが，結構ひっかかるぞ。

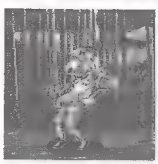
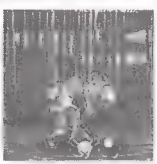
A	斜めジャンプ弱キック	➡	しゃがみ弱キック×1〜2	➡	ON強キック
B	ON強キック	➡	烈光斬		
C	強・忍者レッグラリアート	➡	光龍破		

連続4段　四連脚

攻撃力
20
気絶値
4

簡単に気絶ポイントを蓄積させられるのが魅力だ。ハンゾウは，これで相手を気絶させて，下記の超龍滅破でトドメをさすのが基本戦法と思っていい。2回目の立ち弱キックは，全キャラ共通の連続攻撃にするためで，フウマとブロッケン以外の相手には，めくり弱キック→しゃがみ弱キック×3を使ったほうが圧倒的にラク。

めくり弱キック ➡ 近距離立ち弱キック ➡ しゃがみ弱キック×2

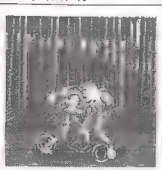



連続4段　超龍滅破（ちょうりゅうめっぱ）

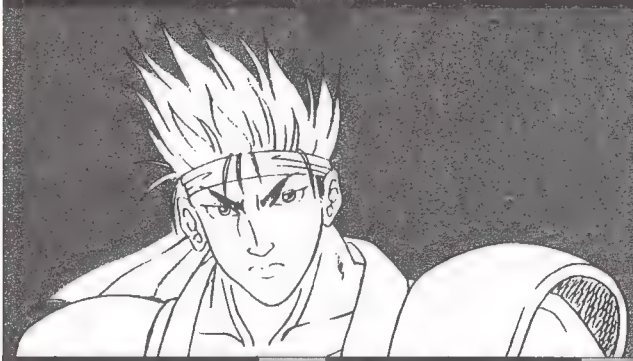
攻撃力
60
気絶値
7

ジャンプ強キックが当たったころからAボタンを押さないと，立ち強パンチにつながらない。光龍破を烈光斬や忍者レッグに置き換えれば，気絶値が8に増えるぞ。

ななめジャンプ強キック ➡ 立ち強パンチ（1段目） ➡ 立ち強パンチ（2段目） ➡ 光龍破



キャラ別攻略法



VS ハンゾウ 辛口

忍者レッグ対策も兼ねて，しゃがみ弱キックによるケンセイがメインになる。立ち弱キックも使えるが，攻撃後のスキがあるので，キチンと当たる間合いから仕掛けるようにしよう。相手を転ばせたら，つばめ返しやゴー・アラウンドを使って，起き上がり光龍破を誘発＋撃退しよう。

●忍法光輪渦斬……強ならしゃがみ強パンチで簡単に撃退できるが，弱だと負けてしまうことが多い。強弱共通の対処法はしゃがみ弱キック連打。

●微塵隠れの術……しゃがみ強パンチ。

VS フウマ 激辛

手数の差ゆえに苦戦を強いられる。防御力重視を選び，徹底した待ち（判定勝ち狙い）にでるのが得策だ。ON強キックの連発には，ガードするしかないので，遠間から立ち&しゃがみ弱キックでケンセイし，近づかれないようにしよう。あとは，相手がジレて跳び込んできたり，烈風斬でケズろうとしたところに反撃していく。当然，投げ技への警戒も忘れずに。跳び込むときは，炎龍破による反撃を避けるためにも二段ジャンプを使おう。

●忍法風輪華斬……光輪渦斬と同じ。

VS ドラゴン 激辛

ドラゴンのON強キック（ソバット）が天敵だ。すべての基本技がツブされるうえに光龍破も当たらない。そこで，ソバットが届かない間合いを保ち，攻撃のスキを突いて忍者レッグを当てていこう。飛び足刀へのケンセイに立ち弱キックを使うことも忘れずに。タイプは，ガード後の反撃をしやすくするため，スピード重視を選ぼう。なお，待ち戦法は通用しないぞ。

●百烈蹴……遠距離ならしゃがみ強キック。近距離ならしゃがみ強パンチ（そこからの連続攻撃も可）。

VS J.カーン 中辛

端に閉じ込めれば大きく優位に立てるが，押しの強いカーンを追い詰めるのは困難だ。そこでワナをはる。自分から端に逃げてカーンを誘い，二段ジャンプで跳び越えるのだ。あとは，立ち強キックや蒙虎羈極道へのケンセイとなるしゃがみ弱パンチorしゃがみ弱キックで逃げ道をふさごう。三角跳びで逃げられないためにも，強・光龍破を仕掛ける心構えを忘れずに。

●蒙虎羈極道……相手が画面端，自分が画面中央より相手側にいる場合にかぎり，ガード後の強・忍者レッグ。

VS ラスプーチン 辛口

ただ二段ジャンプしても，相手のジャンプ強キックが届くので，高く跳ぶ意義はあまりない。有効な使いかたは，前方ジャンプで相手の目前に寄ってから，二段目に垂直ジャンプ弱キックをだすこと。この間合いなら，対空攻撃を逆にツブすこともできる。

先手を確保したら，めくりからの連係で間合いを離さないようにしよう。基本技へのケンセイには，遠距離立ち強パンチが使えるぞ。

●アクセルスピン……早めのON強キック。ガード後は反撃不能。

VS ジャンヌ 辛口

通常の跳び込みや忍者レッグはジャスティスソードorフラッシュソードで落とされてしまうので，地上戦を挑む。少し離れた位置からの立ち強パンチが，ジャスティスソードや大半の基本技をツブせるので，これに立ち弱キックも混ぜてジワジワと押していこう。

画面端に追い詰めたら，前方ジャンプ弱キックを中心としたラッシュで，フラッシュソードをタメさせないようにする。この状況なら，ジャスティスソードがでてもジャンプ弱キックが勝つのだ。タイプはスピード重視で。

VS ブロッケン 辛口

遠間から跳び込んだ場合，たとえ二段ジャンプを駆使しても，ハリケーンアームorローリングヒールキックで撃退されてしまう。しゃがみ弱パンチやしゃがみ弱キック，そして忍者レッグによる地上戦に徹したほうが無難。烈光斬でケズったり，伸びた手足に光龍破を当てる戦法はリスクが大きい。

●アームパンチ……しゃがみ弱キックで撃退するかガード後の立ち弱キック。

●ロングスパークサンダー……中間距離ならしゃがみ弱パンチ連打で撃退できる。ガード後は反撃不能。

VS マッスルパワー　甘口

地上で待つのが基本。しゃがみ弱キックをメインに立ち弱パンチ，ON強キックで相手を寄せつけないこと。低空ジャンプを使って，跳び込んで攻めるのも悪くない。一番怖いのは，転ばされてからのラッシュなので，起き上がり，ガード，めくりといった状況でも確実に光龍破のコマンドが入力できるようにしておこう。画面端なら微塵隠れの術で逃げるべし。

●超ドロップキック……ガード後にしゃがみ弱キック×1~2→ON強キック→強・忍者レッグの連続攻撃。

VS キャプテンキッド　中辛

地上戦では，スパイラルキック対策として，しゃがみ強キックや立ち弱キック，そして二段ジャンプを多用する。跳ね返しに自信があるなら，間合いを離して烈光斬でケズるのも手だ。シャークキックで反撃される可能性があるものの，見てから跳び込んできた場合は，ガードor光龍破が間に合う。連発だけ避ければいい。

●スパイラルキック……ガード後のON強キック→強・忍者レッグ。

●シャークキック……ガード後の忍者レッグ（打点が低かった場合は無効）。

VS エリック　辛口

基本的には，ブリザードブレスより外側の間合いで闘う。そして，攻撃を空振ったところに強・忍者レッグを当てるのが理想だ。跳び込むときは弱キックを早めにだしておけば，昇り強キックには負けない。あとは，スキあらばON強キック→強・忍者レッグの連続攻撃をキメたいところ。スピード重視なら，かなり遠間でもつながるぞ。

●ロングホーン……立ちorしゃがみ弱パンチで返せる。ガード後は反撃不能なので，弱・烈光斬でケンセイしたり，つぱめ返してタメを解除させよう。

VS リョウコ　甘口

地上戦は，スタート時の間合いを保ちつつ立ち&しゃがみ弱キックを仕掛ければ，攻撃タイミングを読まれないかぎりほとんどの技をツブせる。跳び込みに対しては光龍破でもいいが，垂直ジャンプ弱キックもオススメだ。リョウコのジャンプに反応して使うと，飛燕拳や空中投げも防ぐことができる。接近から投げをふくめたラッシュを受けなければ，比較的ラクな相手だろう。超龍滅破で一気にケリをつけてもいい。

●戊殺掌……カラ振りにはしゃがみ強キック。ガード後は立ち弱キック。

VS シュラ　激辛

シュラの地上攻撃には，立ち&しゃがみ弱キックが有効なケンセイとなる。なお，忍者レッグはしゃがまれると無効化されるので，使用をひかえるのが得策だろう。跳び込むときは，ムエタイキックorしゃがみ強パンチで迎撃されないためにも，二段ジャンプで反撃のタイミングをズラそう（低空ジャンプも有効）。また，怖いのが，逃げ強パンチと重ねタイガークローで，どちらも光龍破による反撃が間に合わない。バックステップか微塵隠れの術で逃げるしかないだろう。

VS ジョニー・マキシマム　中辛

忍者レッグが当たりやすいので，スピード重視を選び，スキを見てガンガン当てていこう。ただし，射程距離ギリギリで当てないと，ガード後に弱パンチからの連続攻撃を受ける危険がある。地上でのケンセイには，ショルダーチャージングクラッシュも止められるしゃがみ弱キックがいい。跳び込むときは，ライトニングタックルの回避&連続攻撃を狙ってめくり強キックを使う。つぱめ返しによる奇襲も有効だ。

●ヘッドクラッシュ……早めの近距離立ち強パンチor光龍破。

VS マッドマン　中辛

しゃがみ弱キックを軸にした地上戦でもいいが，どちらかといえば跳び込んだほうが闘いやすい。

ただし，マッドマンの上にいくとマッドジャイロで落とされる。しゃがんでタメているようなら，ギリギリの間合いからのジャンプ強キックや，対ラスプーチン戦でも使える目の前の垂直ジャンプ弱キックなどで立ちガードを誘い，いきなりめくり強キックからの連続攻撃を狙ってみよう。

●マッドカッター……少し離れた位置から弱・忍者レッグ。

VS ジャック　中辛

ジャックの手足には食らい判定がないので，ケンセイの攻撃はあまり役に立たない。対エリック戦と同様，スピード重視を選んで相手の攻撃の合い間に忍者レッグを当てていこう。ラッシュを仕掛けられたら，間合いが離れるまではガードを重視すること。

ジャックの対空攻撃は多種多様なので，跳び込む場合は，多彩な二段ジャンプ+弱キックを駆使しよう。

●ジャックの必殺技すべて……ガード後にダッシュで間合いを詰め，ON強キック→強・忍者レッグ。

VS リョフ　中辛

スピード重視を選び，二段ジャンプとキャンセルの忍者レッグを主体に接近戦で攻める。あるいは，遠めの間合いからケンセイの烈光斬を撃つか，とット&アウェイをしつつ，槍乱舞やON強パンチへのカウンターを狙おう。

●槍乱舞……最後の一撃がカラ振ったところに強・忍者レッグ。

●槍撃破……終わりぎわに強・忍者レッグ。タイミングが合わせにくいときは，ガード直後の強・忍法光輪渦斬。

●火炎拳……ガード後は反撃不能。

●気功蹴……強・光龍破。

★対★戦★攻★略★

フウマ

FUUMA

基本戦略　どうもコマンド入力は苦手で……という人にオススメだ!?

ハンゾウとフウマのちがい

基本技と必殺技をからめた戦法を得意とするハンゾウに対し，フウマはどんな戦法が有効なのか？　まずは，ハンゾウとの能力差を知っておこう。

●基本技のモーションが速い……ハンゾウより遅いものは一つもない。しゃがみ弱キック，ななめジャンプ強キック以外のジャンプ攻撃は同速。

●攻撃値が低い……全体的にハンゾウより低く設定されている。唯一，烈風斬だけがハンゾウを上回る。

●弱攻撃に気絶ポイントがない……ジャンプ弱攻撃以外（地上攻撃すべて）が該当。強攻撃はハンゾウと同じ。

●ジャンプ攻撃で相手をのぞらせる時間がちがう……弱はハンゾウより大幅に長く，強は少し短めになっている。

●キャンセルの有無……ハンゾウは遠近ON強キックをキャンセルできるが，フウマはできない。詳しくは，基本技一覧表のページを参考に。

●移動能力のちがい……明らかに異なるのがジャンプ&二段ジャンプ。ハンゾウの「高く→低く」に対し，フウマは「低く→高く」となっている。なお，前進速度はハンゾウより少し速い。

フウマのとるべき戦法は？

せっかく基本技の攻撃速度が速いのだから，使わねばソン。攻撃のカラ振りに反撃したり，技のでがけをツブすなど，緩急を混ぜたラッシュが有効だ。

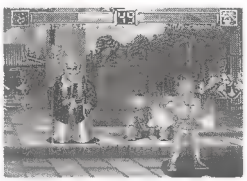
ただ，リーチの長いキャラや突進技が強いキャラ，そして防御力重視＋待ち戦法を使う相手には，攻め切れずに負けてしまうことが多々ある。この難関を打破するには，二段ジャンプによるカクランが必要だ。そのあたりについては，ハンゾウのページに記しておいたので参考にしてほしい。

フウマの二段ジャンプはハンゾウと少しだけ性能が異なるため，低空ジャンプは使えない。だが，ほかの連係ならフウマでも可能だ。さらに，空中炎龍破や空中投げといった特殊な攻撃があるので，以下のような連係もできる。

●クリスクロス……これもゴー・アラウンドの発展形。相手の起き上がりなどに前方ジャンプで跳び込み，ドラゴンキックなどの対空攻撃を誘う。それを二段後方ジャンプで回避しつつ，空中炎龍破や空中投げで撃退する。

爆裂究極拳を当てろ!!

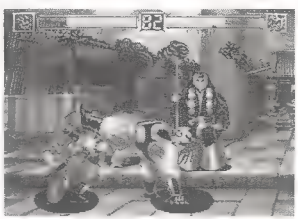
補足として，「重ね爆裂究極拳」というテクニックを伝授しよう。これは，相手が画面端にいるときに有効で，相手の起き上がりに，爆裂究極拳を相手の頭上へ当たるように仕掛けるだけ。このときの爆裂究極拳はめくりなので，うかつにガードしようものなら（立ち，しゃがみ問わず），バッチリ燃やせてしまうのだ。光龍破やしゃがみ強キック（要キャンセル）で転ばせたあとに仕掛けるといいだろう。起き上がり無敵必殺技（ロングホーンなど）にさえ，回避＋命中することもある。



◀このように仕掛けた爆裂究極拳はめくりになる

必殺技の弱さをカバーするには？

フウマの闘いの基本は必殺技を多用しないことなので，カウンターで大ダメージを受けることは比較的少ない。その点を考えると，防御力重視は不要に思われるが，フウマには強力な突進技がないため，相手によっては持久戦を強いられる。そんなときこそ，防御力重視が役に立つハズだ。また，スピード重視を選び，ダッシュやバックステップで相手をカクランするのもいいだろう。ノーマルや攻撃力重視は，地上戦で打ち勝てる相手には有効だが，前述のような持久戦になりやすい相手にはオススメできない。



▲攻めるときは攻める，守るときは守るといった心がけが大事だ

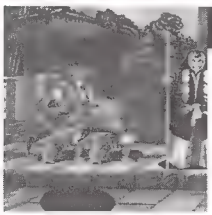
有効な技　やはり基本技がメインになるぞ

遠近ON強キック

前後のモーションが速いため，密接状態からON強キック×2が連続攻撃になってくれる。遠間なら対空攻撃にもなるし，しゃがんだ相手にも当たるので，相手が攻撃をカラ振りしたときの反撃手段としても役立つ。ただ，しゃがみ弱パンチ連打に弱い。

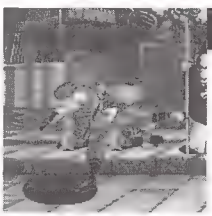
遠距離立ち強パンチ

攻撃判定の出現がON強キックより一瞬遅いが，全体のモーションはON強キックよりやや速く，しかもリーチは圧倒的に長い。一歩踏み込んでから攻撃をだすので，しゃがみ攻撃でケンセイしている相手には使わないほうがいいだろう。



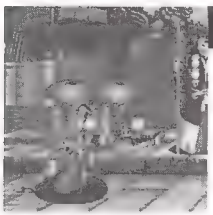
ななめジャンプ弱キック

攻撃がでっぱなし，めくりやすい，のけぞり時間が長いといった，いいことずくめのジャンプ攻撃。高めの打点で当てても，連続攻撃に移行できるのだ。唯一，真下からの攻撃に弱いのが難点か。ちなみに，ハンゾウよりも攻撃判定が左右に広い。



遠距離立ち弱キック

リーチが長く，伸ばした足に食らい判定がないため，ケンセイに重宝する。ハンゾウの同じ技とポーズや攻撃判定は同じだが，仕掛ける瞬間に食らい判定が前方にでない，攻撃速度が速いなど，全体の性能はあきらかに上回っている。



しゃがみ強キック

ハンゾウのON強キックのように，キャンセル→烈風斬といったケズリ・コンビネーションの主軸となる。攻撃判定は上方，前方ともにハンゾウのよりも広いので（食らい判定は同じ），遠間なら対空攻撃にもなるぞ。弱攻撃とからめて使おう。

炎龍破（空中炎龍破）

攻撃判定が出現する＆上方に広がる（龍のオーラがでる）のは光龍破より速い。しかし，ほぼ真上に向かって飛ぶため，たとえスピード重視を選んだとしても，前方への攻撃範囲はないに等しい。対空専用と思っていいだろう。

コンビネーション

Aはシンプルながら強力。これを繰り返すだけでも，そこそこ闘えてしまうのだ。BはAの連係にバリエーションを持たせたもの。立ち強パンチはギリギリ当たる間合いから仕掛けるといいだろう。Cはあからさまな連続攻撃狙いだが，結構引っかかる。タメ系の必殺技を持つキャラに有効だ。

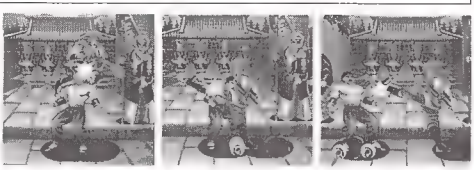
A	ダッシュ	→	ON強キック		
B	ON強キック	→	立ち強パンチ		
C	めくり弱キック	→	弱攻撃×1〜3	→	前方ジャンプ弱キック

連続3段　鳳凰円舞脚

めくり弱キック → 近距離ON強キック → ON強キック

攻撃力	気絶値
36	5

ハンゾウと画面端にいるジャンヌには入らないが，ジャンプ弱キック→しゃがみ弱キック×2→遠距離立ち強パンチにすれば全キャラ共通で，しかもめくりじゃなくても成立する。おぼえておこう。ハンゾウ，ジャンヌ，ジャック以外には，2発目に近距離立ち弱キックを混ぜた4段も可能だ。

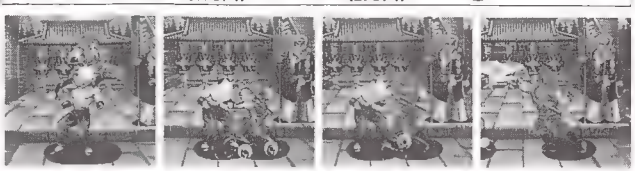


連続4段　プチ抜き烈風斬

めくり弱キック → 立ち強パンチ（1発目） → 立ち強パンチ（2発目） → ダブル烈風斬

攻撃力	気絶値
36	7

最後の烈風斬がダブルなのは，ノーマルよりも攻撃判定が早く出現することを利用するためだ。炎龍破でも代用できるが，そうすると気絶ポイントが6に減少してしまうぞ。



キャラ別攻略法

VS ハンゾウ 甘口

基本技の性能が圧倒的に勝っている以上，こちらに分があると見ていいだろう。ON強キック，立ち強パンチを主体に攻めよう。問題は，忍者レッグラリアートによる奇襲と，二段ジャンプ＋ON強キックからのケズリだ。前者は立ち弱キックでケンセイしたり，しゃがんで待っていればいい。後者は見切って炎龍破で落とすか，昇り弱キックで空中戦を挑むといいだろう。防御力重視で耐えつづけるのも手だ。

●忍法光輪渦斬……強弱ともにON強キックで撃退（たまに負ける）。

VS フウマ 中辛

相手を近寄らせないのが基本となる。立ち弱キックやしゃがみ弱パンチをケンセイに使おう。逆に，相手がケンセイしまくっているようなら，遠間からの烈風斬が有効だ。タイプはケズリ対策の防御力重視か，奇襲目的のスピード重視がいいだろう。

●忍法風輪華斬……立ち弱パンチ連打。ON強キックは負けることが多い。

●炎龍破……着地時にON強キック×2か前方ジャンプ強キック。

●爆裂究極拳……炎龍破か，爆発地点へジャンプ弱キックからの連続攻撃。

VS ドラゴン 辛口

相手のラッシュを防ぐため，ソバットや飛び足刀を立ち弱キックでツブしつつ，ダッシュ→ON強キックで攻めまくる。ドラゴンキックと三角跳びには，先読みの炎龍破ぐらいしか対策がないので，スピード重視を選んで反撃のチャンスを与えないことが大事だ。画面端に追い詰めれば，クリスクロスや重ね爆裂究極拳が使えるぞ。逆に，追い詰められたときは，めくり弱キックで形勢逆転を計るしかない。

●百烈蹴……近くなら早めのON強キック×2。遠くならしゃがみ強キック。

VS J.カーン 辛口

まずは，防御力重視を選んで，強攻撃によるケズリをなくそう。結論としては，立ち強キック対策のしゃがみ弱パンチをメインにした持久戦になる。

蒙虎覇極道に対しては，強・忍法風輪華斬で反撃できるが，引きつけられると負けてしまうので，ある程度の読みが必要だ。タイミングさえ合っていれば，立ち弱キックやしゃがみ強キックでも返せる。そのほか，めくり弱キックを主体とした空中戦で蒙虎覇極道のタメを解除したり，追い詰めてからの重ね爆裂究極拳が有効だ。

VS ラスプーチン 辛口

ラスプーチンの強力な対空攻撃であるジャンプ強キックを，前方ジャンプ弱キックでツブせるのが強み。ただし，真下から蹴られたときは負けてしまうので，跳び込みは足先が当たるような間合いで行なおう（めくりも有効）。地上では，ON強キックと立ち弱キックを主軸に攻める。間合いを広げることは，フウマにとって不利なので，タイプはスピード重視をオススメしたい。

●アクセルスピン……早めのON強キックで撃退するか，ガード後の立ち強パンチ（届かないときもある）。

VS ジャンヌ 辛口

待たれるとツラい。ただ，地上戦でフラッシュソードを多用してくるなら，ダッシュで近づいてからの強・忍法風輪華斬が有効。ジャスティスソードを多用してきたときは，オーラバードを撃った（or前進した）瞬間に昇り弱キックで跳び込めば，でぎわをツブせる。ジャスティスソードを封じることにより，二段ジャンプも狙いやすくなる。

画面端に追い込んだら，前方ジャンプ弱キックのラッシュで相手の行動をおさえ込もう。すばやい行動&攻撃を要するので，スピード重視を選ぶべし。

VS ブロッケン 辛口

当然，近づくことが課題。ヘタな前後移動やケンセイは，強攻撃や必殺技のエジキになる。前進→しゃがみ防御を少しずつ繰り返しながら進んだり，前方ジャンプ弱キックでイッキに間合いを詰めよう。ケンセイには，おもにしゃがみ弱キックとしゃがみ弱パンチを使う。強攻撃を多用してくる相手には，弱・炎龍破も有効。遠間なら，カラ振っても反撃されにくいのだ。

●ロングスパークサンダー……近距離ならしゃがみ弱パンチで電撃がくる前に撃退できる。ガード後は反撃不能。

VS マッスルパワー　甘口

地上戦では，基本技すべてがケンセイに使えてしまう。しゃがみ弱キック，立ち弱キック，ON強キックを中心に攻めていこう。跳び込みには，やはり前方ジャンプ弱キックを使うが，対空攻撃で落とされないためにも，めくりや足先が当たる間合い（スタート時より少し遠い）からジャンプしよう。

●マッスルボンバー……しゃがみ弱キックor強・忍法風輪華斬で撃退。

●超ドロップキック……しゃがみ弱パンチで撃退か，ガード後にしゃがみ弱キック→ON強キック→立ち強パンチ。

VS キャプテンキッド　辛口

スパイラルキックは，でがけをツブさないかぎり，ON強キックや立ち強パンチといった主要攻撃が，すべて空振ってしまう。したがって，スパイラルキックが届かない間合いで闘うのが基本だ。ハイパーヤクザキックには，立ち弱キックがケンセイになるので，スパイラルキックを誘発&ガードして反撃するのが理想。なお，接近戦ではしゃがみ弱キックが使える。

●シャークキック……ガード後のダッシュ→ON強キック（打点やスピード重視の有無によって届かないことも）。

VS エリック　辛口

地上戦では立ち弱パンチ中心の闘いが有効だが，問題はエリックの跳び込みへの対処。強キックならON強キックで返せるが，強パンチでこられたらガードかバックステップしかないのだ。

結論としては，防御力重視で弱・烈風斬を遠間での対空攻撃にしながら，ケズリ連係にはガードを固め，相手がロングホーンのタメを解除したスキに前方ジャンプ弱キックで攻め込むか，地道なケンセイで判定勝ちを狙うのがベスト。なお，エリックにも重ね爆裂究極拳が有効だ。

VS リョウコ　激甘

基本技の押し合いでは，こちらに分がある。ON強キックと立ち強パンチで押すのもよし，しゃがみ弱パンチでケンセイしつつカウンターを狙うのもよし。とにかく，自分のペースさえ保てば，さして問題ない相手だ。ただし，遠間からの居合蹴りと戊殺掌，そして投げ技には十分警戒すること。

●飛燕拳……垂直ジャンプ弱キックで返す。ガード後は反撃不能。

●戊殺掌……カラ振りにはしゃがみ強キック，ガード後なら立ち強パンチ。

共通の対処法は遠距離立ち弱キック。

VS シュラ　激辛

ケンセイとカウンター，そして跳び込みの攻守は相手のほうが有利だ。したがって，攻撃のでがかりをツブしまくるか，間合いを広げて持久戦に持ち込むしかない。いずれにしても，タイプは防御力重視がいいだろう。

こちらから攻め込むときは，地上攻撃での攻防をメインに（必殺技は使わないこと）しながら，いきなりの前方ジャンプ弱キックで奇襲をかける。めくりか足先が当たるように跳び込もう。ジャンプ攻撃が当たったら，確実に連続攻撃をキメるべし。

VS ジョニー・マキシマム　中辛

ここでの基本戦法も，遠間でケンセイするか，イッキに近づいて攻めるかの二つ。ケンセイは，立ち弱パンチとしゃがみ弱パンチだけでいい。突進技を誘発&撃退したり，連続攻撃をキメるためにも，二段ジャンプを多用して相手をカクランしよう。

●ショルダーチャージングクラッシュ……早めの立ち弱パンチorしゃがみ強キックで止める。ガード後は反撃不能。

●ライトニングタックル……めくり弱キックで跳び込めばスカせる。クリスクロスや重ね爆裂究極拳も有効。

VS マッドマン　中辛

接近戦では，こちらの攻撃がON&OFF強パンチでツブされてしまうので，スタート時の間合いを保つように心がけよう。守りを固めながら，しゃがみ弱or強キックで攻めるのが有効だ。

また，マッドマンのジャンプ攻撃は横に伸びないので，遠間なら烈風斬でケンセイしても，跳び込みから連続攻撃を食らう心配はない。

起き上がりを攻めるときは，近距離立ち強パンチ（アッパー）を重ねるといい。これなら，起き上がりマッドジャイロがきても当たらないからだ。

VS ジャック　辛口

中間距離の闘いでは，こちらの基本技が立ち強パンチにあっさりとツブされてしまう。一応，先読みの強・忍法風輪華斬で対処できるが，間合いを離すか，前方ジャンプ弱キックからの連係で攻めたほうが確実だろう。対空攻撃にしゃがみ強キックを使われると，めくりが効かないので，前方ジャンプ強キックに切り替える。ガードできれば，立ち強パンチで反撃できるぞ。

●アイアンクロール……しゃがみ弱キックで撃退するか，ガード直後の前方ジャンプ弱キック→連続攻撃。

VS リョフ　辛口

攻撃の要となるON強キックは，しゃがみ強パンチでツブされるので，遠間から使うのは避けること。そのかわり，ケンセイとして，しゃがみ弱キックや強・忍法風輪華斬が使える。

こちらから跳び込むときは，ジャンプ弱パンチを使おう。攻撃が引っ込まないので昇りでだせるし，リョフが跳び込みに多用するジャンプ強キックをツブすこともあるのだ。地上で当てたらそのまま鳳凰円舞脚に持ち込もう。

●槍撃破……ガード後の前方ジャンプ弱キック→ON強キック×2。

★対★戦★攻★略 ドラゴン

DRAGON

基本戦略 素早い動きをヒット&アウェイに活用せよ！

ケズっては離れる

素早くトリッキーな動きで相手を惑わすドラゴンは，奇襲とヒット&アウェイといった，高速戦闘を得意とするキャラクター。その代表的なものが，遠距離ON強キックor飛び足刀をギリギリの間合いで当ててすぐに相手から離れる，突進系攻撃→バックステップの一撃離脱戦法だ。

遠距離ON強キックのソバットは，低く跳ねつつ横に蹴りを伸ばすので，中間距離からケンセイしたり，相手のしゃがみ攻撃をスカしながらカウンターで当てることもできる。また，4回蹴りを放つ強の飛び足刀は，ケズりに最適だ。対して弱・飛び足刀は1発しか蹴らないので，強を警戒している相手は反撃タイミングを見失ってくれる。うまく使いわけよう。

ただし，この二つの攻撃は，技のモーションが終わる前に相手のガード硬直がとけるので，攻撃をめりこませてしまうと，反撃されやすい。逆を言うと，間合いさえキチンとはかれば反撃を受けにくいし，強引に反撃してくる相手にはドラゴンキックでカウンターをとることもできる。

◀飛び足刀をスカして反撃をさそう戦法も有効だ

三角跳びを使え

もう一つの攻めは，三角跳びを利用した奇襲だ。三角跳びのジャンプの軌道は低く，なおかつ前方に加速する。後方ジャンプと同時にだせば，地面をはうように高速でスッ跳んでいくので，相手は対応も間に合わないホドだ。これを利用しない手はない。

三角跳びからの攻撃は，地上の相手には，横方向に長いうえにめくりやすい強キック。空中戦なら，広範囲に攻撃判定を持つ強パンチかナナメ上に強力な蹴り上げだ。地上にいる相手に攻撃を当てたら，そのまま連続攻撃へとつなぎ，ふたたび間合いを離そう。

充実した対空攻撃

ドラゴンの対空攻撃ときて，まっさきに思いつくのが無敵必殺技のドラゴンキックだろう。しかし，無敵になる時間は非常に短く，確実にヒットさせるには十分な引きつけが必要だ。また，攻撃判定も低い（竜の下アゴあたり）ので，真上からの跳び込みには弱いのだ（相手の技によっては一方的に負けてしまう場合もある）。そこで，ほかの対空攻撃も身につけておこう。

遠い間合いから相手が跳び込んできた場合は，しゃがみ強パンチやバックステップからの遠距離ON強キックが効果的だ。相手がめくりにきたり，高い打点で攻めてきた場合は，OFF強キック（近距離立ち強キック）か飛竜脚。相手の高度を見て，飛竜脚の強弱を使いわけられるとグーだ。ただし，コマンドを真下から正確に入力しないと，百烈蹴が暴発する場合もあるので注意。一見対空に強力な百烈蹴は，真上に対してしか有効範囲がなく，一歩まちがえるとカウンターを受けかねないぞ。

スピード重視で跳びまわれ！

ドラゴンは，ノーマルでは能力が中途半端だ。活かすべき長所が見えないので使わなくていい。ドラゴンに大事なのは，やはり飛び足刀or遠距離ON強キックによる打撃，三角跳びからのすばやい連続攻撃といった奇襲技。その能力をもっとも有効にのばせるスピード型がベスト・チョイスだろう。

ほかのタイプを選ぶなら，強力な連続攻撃を持つ相手に対しては防御力重視で持久戦をいどみ，スピード重視のドラゴンの動きについてくる相手に対しては攻撃力重視で一発逆転を狙うのがいいだろう。

▲スピード重視のドラゴンは，まるで疾風。低高度の三角跳び攻撃が弾丸と化す

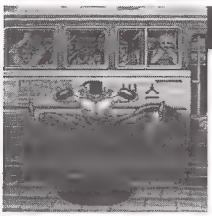
有効な技　一撃入ったら連続攻撃へつないで体力を奪え

遠距離ON強キック

前方に移動しつつ攻撃するので，間合いをはかって対空攻撃にしたり，飛び道具を撃つ相手に相打ちカウンターを狙うこともできる。また，相手の下段攻撃をスカしながらの攻撃も可能。ただし，距離が近いと攻撃後に反撃を受けてしまう。

しゃがみ弱パンチ

連打もキャンセルも効く便利な攻撃。三角跳びからこれを経由して，べつの攻撃へとつないでいこう。ほかの弱攻撃も，キャンセルが効く＆攻撃部分に食らい判定がない点で共通する。OFF弱キックは跳び込みや突進技を止めるのに有効だ。



垂直ジャンプ強キック

相手の接近や跳び込みを阻止するのに便利なケンセイ攻撃だ。足の判定が強力でなおかつリーチもある。強ドラゴンキックのコマンド入力を失敗したときにもこの攻撃がでるので，2段構えの対空攻撃ができてしまうというオイシイ面もある。

飛び足刀

前方にステップを踏んで，蹴りを放つ技。足先に食らい判定がないので，相手の攻撃を一方的にツブすことも可能だ。しかし，蹴りをめりこませてしまうと，ガードされた場合にダッシュ→投げなどで返される。間合いの調整は忘れずに。

飛竜脚

攻撃判定が3段階に変化する特殊な必殺技。弱攻撃ならスキがほとんどない。対空に使うのがメインだが，ケンセイ＆ケズリに使用したりもする。ただし，近距離でガードされたり，コマンド入力ミスで百烈蹴がでてしまうとヒドイ目にあうので注意。

ドラゴンキック

短いながらも，でがかりに無敵時間を持つ突進技。対空として使うほか，起き上がりの脱出時や地上戦で相手のスキを突いてカウンターを当てるのにも使う。また，竜のオーラが消えたあと，前方に壁があればそのまま三角跳びもできるぞ。

コンビネーション

ヒット＆アウェイを身上とするドラゴンは，コンビネーションをあまり必要としない。接近戦に持ち込んでも，弱攻撃→しゃがみ強キックといった基本的な流れで間合いを離すだけだ。必殺技を組み合わせる場合，間合いをまちがえるとガードorスカしのあとに投げなどで反撃される。注意しよう。

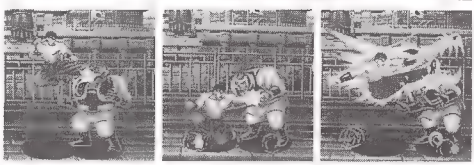
A	しゃがみ強パンチ	→	遠距離ON強キック	→	ドラゴンキック	
B	ジャンプ強キック	→	しゃがみ弱パンチ	→	しゃがみ弱キック	→	しゃがみ強キック
C	飛び足刀	→	ドラゴンキック			

連続3段　即ドラ

前方ジャンプ強キック → しゃがみ弱パンチ → ドラゴンキック

攻撃力
38
気絶値
4

はじめのジャンプ強キックは通常跳び込みでもよいが，低高度の三角跳びからのほうが実用的かつ命中率も高い。いきなり目の前に迫るドラゴンの攻撃に反応できず，食らってくれることが多いのだ。ジャンプ強キックがめくりで入ったら，しゃがみ弱パンチ×2→しゃがみ弱キック→ドラゴンキックを狙ってもいいだろう。

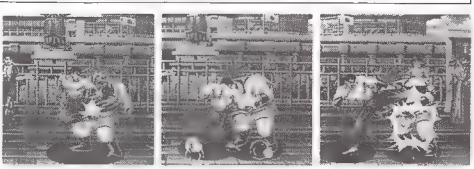


連続6段　極刀（ごくとう）

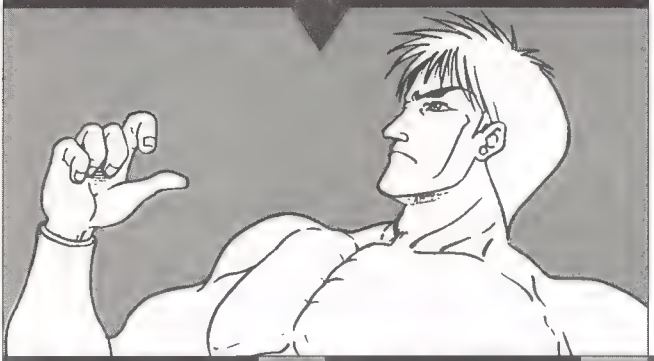
前方ジャンプ強キック → 近距離ON立ち強パンチ → 強・飛び足刀

攻撃力
54
気絶値
4

2発目の近距離ON強パンチは，レバーを後方に入れながらだすといい。そこから，すばやくレバーを前方まで半回転（←↙↓↘→）させてBボタンを押すと，ちょうど飛び足刀のコマンドが完成するからだ。強パンチにキャンセルがかかれば連続攻撃の完成。ジャンプ強キックの打点は，十分低くするように。



キャラ別攻略法



VS ハンゾウ 甘口

コマンドが完成してから上昇中まで完全無敵の光龍波をいかにスカせるかがポイント。相手はこちらの三角跳びからの跳び込みや，起き上がりの攻撃を狙ってだしてくるので，グッとガマンするのも一つの手段だ。

ちなみに烈光斬は百烈蹴でかわすことができるが，直後にほぼ確実に反撃を食らう。いわゆるバクチ技だ。

●忍法光輪渦斬……後方ジャンプか三角跳びからの強パンチ。

●忍者レッグラリアート……ガードorスカしたらしゃがみ強キック。

VS フウマ 中辛

基本技でガシガシとケズってくるフウマ。ちょっと気を抜くと連続攻撃で大ダメージを受けたうえ，気絶してしまう危険もある。しかも，確実な返し技はない。基本技をだした瞬間を狙ってカウンターのドラゴンキックか，接近してくるところにリーチのある攻撃を当てるくらいだろう。あとはチャンスがくるまでガードだ。

ほかにも，ジャンプ弱キックとその直後の攻撃は，ガード方向が前か後方か見分けにくいので注意。これは慣れで覚えるしかないだろう。

VS ドラゴン 甘口

ドラゴンキックは真上からの攻撃に，飛竜脚は真正面からの奇襲に弱い。三角跳びの高さの調節と，飛び足刀による奇襲をうまく使っていきたい。

地上戦は，最終的にはドラゴンキックでのカウンターを狙った闘いになってしまうだろう。となると，ここぞというときに攻撃するだけでなく，ガードもしたほうが有利に試合を運べるハズだ。ただしガードしているだけでは投げが恐いので，見切りも必要だが。

●ドラゴンキック…高い位置の三角跳びでツブす。

VS J.カーン 中辛

てぎわに無敵時間を持つ蒙虎覇極道と，三角跳び主体の跳び込みをいかにさばくかが課題。こちらから攻めても，めくり強キック以外は蒙虎覇極道でことごとく返されてしまうのだ。

一番の問題である蒙虎覇極道は，バックステップで逃げてもしっかり追いかけてくるので，垂直ジャンプでかわすか，狙っての立ち弱パンチorドラゴンキックで止めたい。

三角跳びからのパンチに対しては，ドラゴンキックが非常にあわせづらいが，早めのしゃがみ強パンチが効く。

VS ラスプーチン 辛口

意外に長いリーチに注意。闘い自体は基本のヒット&アウェイでいいのだが，相手の跳び込みなどはかなり早いタイミングで返す必要がある。

また，近距離では，逃げ強パンチでしゃがみガードの上から殴られるときもある。相手がスピード重視だと，飛び足刀での反撃も届かないので，逃げ強パンチがくると感じたら，立ちガードかバックステップに賭けよう。

ちなみに，ラスプーチンの強攻撃は食らい判定のカタマリなので，弱攻撃やドラゴンキックなどがヒットするぞ。

VS ジャンヌ 甘口

飛び道具のあとを追いかけてくるジャンヌには，確実に飛び道具を跳ね返すか，引きつけてカウンターのドラゴンキックを狙う。また，しゃがみ攻撃が多いジャンヌには，遠距離ON強キックが効果的だ。

ジャンヌのジャンプ攻撃はいずれも判定が強いので，ドラゴンキックで返すには十分な引きつけが必要。連続攻撃を受けるのが恐いときは，バックステップで逃げるのも手だ。

●フラッシュソード……飛竜脚か遠距離ON強キックでスカし&攻撃。

VS ブロッケン 甘口

スピード重視型を選び，三角跳び，フェイントの嵐でひっかきまわそう。

ただし，普通に三角跳びをしてもハリケーンアームで返されるので，ソレの当たらない超低空の三角跳びを使うべし。お互い画面端にいるときがチャンスだ。

中間～近距離戦は，意外と早いしゃがみ強キックや，しゃがみガードを殴れる逃げ強パンチなどがあり，うかつに動くとドンドン体力を失なってしまう。攻撃されそうなときは間合いを離すか，思い切ってめくり強キックを狙おう。

VS マッスルパワー　甘口

相手の動きが遅いので地上戦は優位に立てるが，じつは空中戦の分が悪い。先手をとって相手より先に跳び込みたいところだが，バレバレの跳び込みはしゃがみ強パンチで返されるので注意。

画面端に追いつめられると，イチかバチかのドラゴンキック以外に反撃の手段がほとんどなくなってしまう。そんな状態にならないよう，スピードにモノを言わせて画面中を跳びまわろう。

なお，接近戦で飛竜脚をガードされると，トルネードブリーカーから攻め込まれるということを覚えておくべし。

VS キャプテンキッド　甘口

おもに飛び道具とセットで跳んでくるハイパーヤクザキック&遠距離ON強キックがクセモノ。飛び道具は確実に跳ね返していきたい。あるいは，ドラゴンキックの無敵時間で回避&カウンターを狙うのもいいだろう。

接近されたら，バックステップですみやかに逃げること。逆に，起き上がりへの攻めは，シャークアッパーを無効化できるめくり強キックや，足先だけ当てる強・飛び足刀を狙っていこう。

●シャークキック，ハイパーヤクザキック……引きつけてドラゴンキック。

VS エリック　中辛

普通に攻めたのでは，攻撃のリーチに押され，でがかりに無敵時間を持つロングホーンで返されてしまう。フェイントをかけて相手の行動を誘うか，奇襲に賭けよう。接近戦では，しゃがみガードできないうえに転ばされるエリックのジャンプ弱キックに注意。

起き上がりロングホーンは，めくり強キックか強・飛び足刀の足先で勝てる。ガード後に飛び足刀でもいい。

異様に強力なジャンプ強キックは，十分引きつけてドラゴンキックか，早めのしゃがみ強パンチで返そう。

VS リョウコ　甘口

接近戦は不利。固められたうえ，二段背負い投げやケズリのコンビネーションにもっていかれてしまう。二段背負い投げがくるようなら，投げられる直前にしゃがみ弱パンチで防ごう。

遠めの間合いから飛び足刀でケンセイしつつ，スキを見て跳び込みからヒット&アウェイをはかりたい。その際，めくり強キック以外は戊殺掌で撃墜されるので，遠距離なら高い位置の三角跳びでめくりを狙ってみよう。

●飛燕拳……引きつけてドラゴンキックか逃げ強パンチ。

VS シュラ　中辛

飛び足刀をガードされるとタイガーファングで反撃されるので，使用はひかえめに。ただし，弱・飛び足刀をスカしてタイガーファングを誘い，バックステップ→反撃か，ドラゴンキックという手もある。

三角跳びで跳び込むときは，ムエタイキックで撃墜されないよう，対ブロッケン戦でも有効な超低空の三角跳び強キックを使おう。ここからの連続攻撃で確実にダメージを与えていきたいところだ。相手がガードを固めて守りに入ったら，投げで対処したい。

VS ジョニー・マキシマム　甘口

空中戦はジャンプ強キックやライトニングタックルが恐いので，地上戦をいどもう。ちなみに，ジョニーは攻撃に食らい判定がついているので，ケンセイの攻撃が有効だ。

近距離で，うかつな飛竜脚をだすことは避けたい。つかんだ相手を一気にフィールド端へと追いつめるジョニースペシャルがあるからだ。

●ヘッドクラッシュ，ショルダーチャージングクラッシュ……ひきつけてドラゴンキック。もしくはバックステップからドラゴンキックかON弱攻撃。

VS マッドマン　中辛

奇襲が多い相手だが，落ちついて対処すれば何とかなる。

マッドマンアタックから遠距離ON強キックorジャンプ強パンチへとつないできた場合には，マッドマンアタックを確実に跳ね返すか，先手をとって跳び込もう。

逆に跳び込まれると，コンビネーションでガンガン押されてしまうので，飛竜脚やOFF強キックで撃墜するか，バックステップで逃げるべし。

画面端に追いつめられたら，ドラゴンキックでのカウンターを狙おう。

VS ジャック　甘口

アイアンクロールが恐いためうかつに跳び込めないが，三角跳びをすると見せかけてアイアンクロールを誘い，技の終わりにめくり強キックからの連続攻撃を狙うのも手だ。

画面端に追いつめられてラッシュに持ち込まれると大量にケズられる。脱出に困るほどではないが，残り体力の量には気をつけておこう。

●ジョーズアタック……ガード後に投げるか，カウンターのドラゴンキック。

●ミキサークラッシュ……先読みで空中投げか，バックステップから反撃。

VS リョフ　辛口

画面端にも届きかねないリョフのリーチを考慮して，地上戦はひかえる。やはりここは，低空の三角跳びで攻め込むのが理想だ。ふところに入ってしまえば，リョフの攻撃は動作が大きいので反撃はそう受けない。

リョフの跳び込みはドラゴンキックでも返しづらいので，バックステップで逃げるのが賢明。ただし，めくりぎみに跳び込んできた場合は，使えないと思われていた百烈蹴がよく効くぞ。

●気功蹴……降りてくる瞬間にあわせて強ドラゴンキック。

★対★戦★攻★略★ J.カーン

J.CARN

基本戦略 走り，とび跳ね，ケズって攻める，忙しいダルマ男

地上戦は立ち強キックと蒙虎覇極道

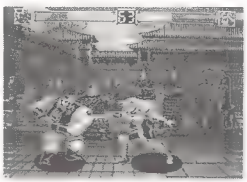
一見，どっしりと構えた横綱相撲が似合う男だが，その実態は，高速移動を利用した奇襲を身上とする。

J.カーンのしゃがみ攻撃は，攻撃速度が遅いorリーチが短いので基本的に使えない。そこで，リーチも攻撃速度も申しぶんなく，しかも相手を転ばせられる立ち強キックをメインに闘う。攻撃をキチンと当てないと，相手のケンセイに負けるが，利用価値は高い。

攻め手としてつい多用しがちな蒙虎覇極道だが，むやみにだすと後方ジャンプ攻撃や無敵必殺技でカウンターを食らってしまう。相手の接近をケンセイしたり，接近戦でコンビネーションのスキ間を突くなど，攻めよりも守りの手段として使っていこう。引きつけてだせば，対空攻撃としても有効だ。

相手が飛び道具を撃ってきた場合，J.カーンのジャンプ力では，攻撃を当てたあと食らい投げされる危険がある。立ち強キックやスライディングで対処しよう。攻撃射程の外から撃たれた場合はガードが安全だが，スピード重視ならば強スライディングがとどくぞ。

最終兵器（誇張）モンゴリアンプレスは，スキの大きい技がくるのを先読みしてだすか，相手が跳ぼうと思ったのを直感で読み取って先手を取るか，接近戦でだしてめくりを狙おう。



◀コンビネーションのスキ間に覇極道をあわせる

三角跳びからの奇襲

放物線を描く通常のジャンプとちがい，三角跳びは，カベを蹴って高速に跳びかかるような直線軌道に変化する。そのため，画面端から一気に間合いを詰めて奇襲をかけられるだけでなく，早めに攻撃をだして対空防御しながら，地上の相手に当てることもできるのだ。

三角跳び攻撃に使うのは強or弱パンチが最適だが，攻撃が届くかどうか微妙な強キックも，思わず相手が反撃しようとしてヒットするのでおもしろい。

ちなみにジャンプ弱キックは，転ばした相手の起き上がりに，めくり気味に重ねておくと効果的だ。

対空攻撃は使いわけて

対空攻撃としては，めくり以外なら引きつけて蒙虎覇極道，先読みならモンゴリアンアタックが一番強力だ。しかし，このふたつはタメ技。タメが完成していない場合は別な技で対処する。

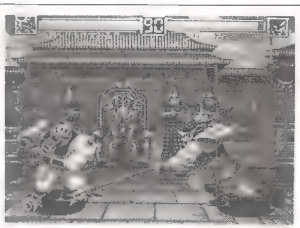
相手のジャンプ攻撃が目の前にくる距離なら，早めの立ち強キックか遠距離ON弱パンチ。真上にくるなら，早めの弱モンゴリアンダイナマイトか強パンチの頭突き。めくりに対しては弱モンゴリアンダイナマイトだ。距離や状況に応じて使いわけよう。攻撃のでるまでがかなり遅いのでイマイチ使えないが，遠距離ON強パンチも対空攻撃だ。

ちなみに，J.カーンはめったに気絶することがない。すなわち，逆転される危険が少ないのだ。気絶するときは体力も尽きているので，そのときはいさぎよくあきらめよう。

スピード重視で三角跳びと蒙虎覇極道を強化

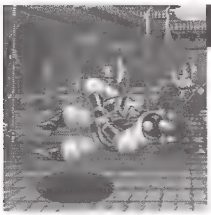
スピード重視を選択した場合の利点は，突進速度の増加があげられる。高速の三角跳びや蒙虎覇極道による奇襲は，反撃のスキをほとんど与えない。また，蒙虎覇極道が当たったあとの跳ね返りが大きくなるので，そこでも反撃を受けにくくなるのだ。相手がガード後にダッシュで接近してくるなら，着地と同時に再度蒙虎覇極道。リョフの槍もこれで回避&攻撃できるぞ。

ほかのタイプは，奇襲の能力が低下し，攻めが弱くなってしまう。そのスピードを活かせない相手に対してのみ，好みでほかのタイプを選んでみよう。



▲リョフの槍をもってしても反撃が間に合わない，スピード重視の蒙虎覇極道

有効な技　使える技は徹底的に使えるのだ



蒙虎覇極道

でぎわに無敵状態があるので，引きつけてだせば，対空にも対地にも使える迎撃技となる。地上戦ではいきなりの奇襲や，相手の攻撃の合い間にあわせるといいだろう。ただ，無敵が切れたあとは全身食らい判定なので，読まれると意外にモロい。

立ち強キック

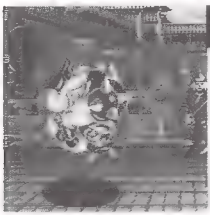
地上戦のカナメ。攻撃速度が速いうえリーチも長いので，ダッシュから足先を当てたり，相手の攻撃のカラ振りを突いてたたき込んだりなど，攻めには欠かせない。対空攻撃として使う場合は，つま先の上に相手を乗せる感じで当てよう。

近距離立ち強パンチ

遠距離OFF強パンチでも同じ攻撃をだせるが，ほとんど役に立たないので除外。ジャンプ攻撃からつないだり，相手の起き上がりに重ねるのに使う。この攻撃のあとは立ち強キックへつなぐのが理想的だ。確実性は低いが，対空攻撃にもなる。

ジャンプ弱パンチ

攻撃判定が広く食らい判定もついてないので，攻撃力をのぞけば，ジャンプ強パンチ&キックをしのぐ性能を持つ。攻撃が長い間でているため，早めにだしておける利点もあるのだ。三角跳びからの攻撃に，強パンチとともに重宝する。



モンゴリアンアタック

弱，強の跳ね返る回数のちがいを利用してカクランをはかる。スピード重視ならお互い画面端のとき，ほかのタイプならスタート時より少し離れた間合いで，めくりになることも覚えておこう。早めにだせば，対空攻撃としてもかなり強力だ。

遠距離ON弱パンチ

連打は効かないが，唯一とも言っていいイカク攻撃だ。目押しで突進技を止めたり，遠間での対空攻撃に使うこともできる。イカクといえば，リーチの長い立ち弱キックも捨てがたいが，足に食らい判定がついているので，相手の攻撃に負けてしまう。

コンビネーション

使える攻撃がかぎられているJ.カーンは，当然ながら使える攻撃だけでコンビネーションを組む。というか，わざわざほかの攻撃を使う必要がないのだ。ただ，フェイントにはなるので，防御力重視の相手に対しては有効かも。ふだん使わない弱攻撃で混乱をさそってみるといいのでは？

A	三角跳び強パンチ	→	近距離立ち強パンチ	→	立ち強キック	→ 蒙虎覇極道
B	ジャンプ強キック	→	立ち強キック	→	蒙虎覇極道	
C	立ち強キック	→	立ち強キック			

連続3段　モンゴリアン大冒険

近距離立ち強パンチ(1段目) → 近距離立ち強パンチ(2段目) → 立ち弱パンチ

攻撃力	気絶値
30	4

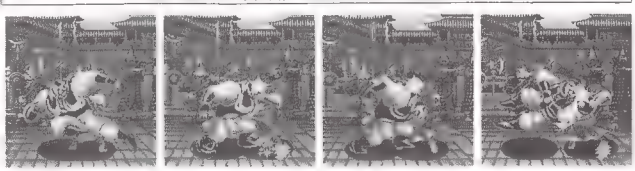
あ，あなた怒ってますね。どっこい，J.カーンの全キャラにキマる3段以上の連続攻撃は，ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→蒙虎覇極道or立ち弱パンチor近距離立ち強パンチしかないんですね。ま，これだって相手の起き上がりに重ねたあと立ち強キック→蒙虎覇極道とつなげば，立派なコンビネーションになりまっせ。

連続4段　モンゴリアン大吟醸

ジャンプ強キック → 近距離立ち強パンチ(1段目) → 近距離立ち強パンチ(2段目) → 蒙虎覇極道

攻撃力	気絶値
58	8

ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチはギリギリつながるシロモノなので，実戦でキメるのは非常にムズかしい。目一杯低い打点でジャンプ攻撃を当てる練習をしよう。



キャラ別攻略法

VS ハンゾウ 中辛

忍者レッグラリアートや光龍破がジャマなので，様子を見つつジックリ攻めよう。三角跳びや蒙虎覇極道の使用は，ココぞというとき以外は抑える。

画面端に追いつめられそうな場合は，ジャンプの下を蒙虎覇極道で逃げるか，モンゴリアンアタック。頭上を2段ジャンプで往復して横方向のタメを消されたら，強モンゴリアンダイナマイトを狙ってみよう。

●忍法光輪渦斬……強に対しては，弱モンゴリアンダイナマイトか蒙虎覇極道。弱には目押しでしゃがみ弱パンチ。

VS フウマ 中辛

フウマのジャンプ攻撃（めくり含む）からのコンビネーションは連続攻撃なので，投げにこないかぎり，離れるまではガードを固めること。

離れてからが問題だ。蒙虎覇極道や立ち強キックをだした場合，相手がダッシュしてきたならヒットするが，その場でケンセイや炎龍破をだされたらカウンターを食らう。様子を見るか，攻撃するかが問題だが，一瞬様子を見たほうがベターだろう。

そのほかの対応は，ハンゾウと同じと思っていい。

VS ドラゴン 辛口

三角跳びをドラゴンキックで返してくるなら，後方ジャンプから三角跳びに移るタイミングや，だす攻撃を変えて狙いを狂わせる。それでもダメなら，蒙虎覇極道による迎撃に重点を置いて，地上で持久戦だ。飛び足刀をガード後は，蒙虎覇極道でケズるか，反撃のドラゴンキックを待ってみよう。

●ドラゴンキック……ガード後に追っかけて投げ。ただし，相手がスピード重視だと，追いつかないときがある。

●飛竜脚……バックステップで逃げる。あるいはガード投げか蒙虎覇極道。

VS J.カーン 激辛

蒙虎覇極道はガード後に，三角跳びは直接，蒙虎覇極道で返されてしまう。さらに相手が防御力重視だったら，基本技でのケズリもできない。結果として「お見合い状態」になりやすい対戦と言える。攻めの手段を見つけだすためにも，ダッシュ→投げか，バクチのモンゴリアンアタック，あるいはケンセイの攻撃で何がなんでも誘いだそう。

攻め込むのであれば，蒙虎覇極道をタメていないときを狙っていくべし。

●モンゴリアンアタック……モンゴリアンダイナマイトか逃げ弱パンチ。

VS ラスプーチン 甘口

ラスプーチンは自力で間合いとペースを確保しないと闘えない。そこで，こちらは蒙虎覇極道や三角跳びでペースをかき乱す。強攻撃やジャンプ攻撃に対しても，蒙虎覇極道で済む。

冷静に対応されると，蒙虎覇極道はアスセルスピンで，三角跳びは早めの遠距離OFF強パンチ（デコピン）で迎撃されるが，フェイントをかけたり普通に跳び込んだりして，リズムを変えていくことで崩せる。

●空中ファイアーボール……三角跳びで跳び越えるか蒙虎覇極道でくぐる。

VS ジャンヌ 甘口

近〜中間距離で攻防ともに蒙虎覇極道が使えるが，必殺技（とくにフラッシュソード）に負ける。三角跳びからの攻撃は，読まれないかぎりジャスティスソードも立ち強キックもツブせる。引きつけてのフラッシュソードには負けるが，迎撃タイミングがパンチとキックでちがうため，使いわけることで優位に立てる。

結局，地上でも空中でも読み合いになるのだが，反撃の蒙虎覇極道が効果的&不意打ちが効くJ.カーンに分があるだろう。

VS ブロッケン 辛口

蒙虎覇極道や三角跳びは，ジェットアタックやハリケーンアームで撃墜される。さらに相手が防御力重視だったら，一見，手詰りだ。しかし，ハリケーンアームのコマンドはムズかしく，失敗も多い。となると，それに賭けて奇襲の三角跳びか，相手のケンセイ攻撃に蒙虎覇極道かモンゴリアンダイナマイトを当てて，突破口を開くのだ。伸ばした手足に必殺技がよく当たるので，ペースをつかめば意外にモロいぞ。

●（ロング）スパークサンダー……放電が切れる瞬間を狙って蒙虎覇極道。

VS マッスルパワー　甘口

三角跳びは立ち強キックやしゃがみ強パンチ，もしくは対空ジャイアントスイングで撃墜される。ゆえにメインとなるのは蒙虎覇極道。後方ジャンプ強キック以外で落とされることはないので，攻守ともに使っていける。

転ばされて接近を許した場合，めくりボディプレスには早めの弱モンゴリアンダイナマイトが有効だ。

●超ドロップキック……ガード後に蒙虎覇極道か投げ。

●マッスルボンバー……引きつけて蒙虎覇極道。ガード後に当ててもいい。

VS キャプテン・キッド　激辛

蒙虎覇極道はハイパーヤクザキックで，三角跳びは遠距離OFF強キックで返される。飛び道具やスパイラルキックがジャマで，ケンセイも接近もムズかしい。となると，防御力重視あたりで迎撃戦闘に重点を置くのが妥当だろう。

接近戦ではコンビネーション→シャークアッパーが恐いので，蒙虎覇極道での反撃より，ガードを優先しよう。いかに裏をかくかが勝負の分かれめだ。

●シャークキック……引きつけて蒙虎覇極道か，OFF強パンチ。あるいはガード後に蒙虎覇極道。

VS エリック　中辛

ジャンプ強キックやブリザードプレス，そしてロングホーンで，三角跳びはことごとく撃墜されてしまう。地上戦闘がカナメだ。

結局のところ，蒙虎覇極道と立ち強キックがメインになる。後方ジャンプにつられて蒙虎覇極道をだして強キックor弱パンチで撃墜されることと，ロングホーンに十分注意すれば，エリックの攻撃速度はどれも遅いので，近遠問わず，反撃のスキは多い。

●ロングホーン……引きつけて，あるいはガード後に蒙虎覇極道。

VS リョウコ　中辛

動き回るリョウコに対しては，待ちに入って様子を見るか，こちらもダッシュ→立ち強キックや三角跳びで動き回る。三角跳び直後に攻撃をだしておけば，戊殺掌以外にはまず負けない。戊殺掌は，蒙虎覇極道の天敵でもある強力な迎撃技。だが，カラ撃ちさせることに成功すれば，その足元にスライディングを当てられるぞ。

こちらの起き上がりにめくりを狙ってきた場合，攻撃が届くまでに少し余裕があるなら，弱モンゴリアンダイナマイトで撃墜できる。

VS シュラ　中辛

昇り強キックやダッシュ→しゃがみ強パンチなどで三角跳びを落としてきたり，ケンセイの弱攻撃で立ち強キックや蒙虎覇極道を封じてくる相手に対しては，地上での迎撃に重点をしぼる。

タイガークローorファングに対しては，ガードしたあとスグに（もしくは引きつけて）蒙虎覇極道をだすと，ムエタイキックをだされないかぎり，最低でも相手にガードはさせられるぞ。

●ムエタイキック……ガード後に影を追いかけて，着地点を投げるか近距離立ち強パンチ→立ち強キック。

VS ジョニー・マキシマム　辛口

ショルダーチャージングクラッシュは蒙虎覇極道をもツブせるので，バックステップで逃げる。思い切って後方ジャンプか三角跳びから攻撃してもいいが，OFF強キックやライトニングタックルで迎撃される危険がある。ライトニングタックルは起き上がりにも使ってくるので，誘ってガードも重要だ。

●ライトニングタックル……ガード後に（ダッシュなどで）接近して投げ。

●ヘッドクラッシュ……モンゴリアンダイナマイトか，バックステップ。画面端ならかならず通常ガードになる。

VS マッドマン　甘口

マッドマンの対空攻撃はほとんど効かない（唯一，マッドランチャーだけが恐い）ので，三角跳びからの攻めが有効だ。

地上では，基本技による押しがかなりキツいため，基本技での攻めより，反撃の蒙虎覇極道に重点を置こう。マッドマンアタックは，見てから三角跳びや前方ジャンプ攻撃をしても十分間に合う。あわてて反応すると，マッドランチャーに突っ込む場合があるぞ。

●マッドランチャー……蒙虎覇極道か，くぐって投げ。

VS ジャック　中辛

前方ジャンプは，ジャンプ弱攻撃で撃墜されるので使えない。三角跳びや蒙虎覇極道も，読まれると落とされる。フェイントをかけながら，攻めにバリエーションを与えよう。ジャックの跳び込みに対しては，早めの立ち強キックか，引きつけての蒙虎覇極道だ。

接近戦では，立ち弱パンチorキックや立ち強キックでの押しが意外に効く。

●アイアンクロール……終わりぎわに蒙虎覇極道。

●ミキサークラッシュ……バックステップか後方ジャンプ強キック。

VS リョフ　中辛

空中戦ではリョフに分があるので，跳びまわられると三角跳びが使えない。そこで，蒙虎覇極道や立ち強キックで撃墜をはかるか，素直にガード。地上におろしてから，反撃するなり三角跳びでの接近を使っていこう。先読みされないかぎり，迎撃はない。

なお，起き上がり蒙虎覇極道は必殺技で迎撃される可能性が高く，危険だ。

●槍乱舞，火炎拳……カラ振りした場合は蒙虎覇極道。

●気功蹴……引きつけて蒙虎覇極道か，バックステップで逃げる。

基本戦略　的確に攻撃を当てて，相手を術中にハメろ！

まずはとにかく動き回れ

ふだんは跳びまくり逃げまくりなのに，チャンスあらば徹底的にケズり，そしてまた逃げまくる。ラスプーチンの闘いは，ユカイでセコイ。

さて，まずはファイアーボールでケンセイ……なんてのはアマイ。スキが大きすぎていきなり相手に接近されてしまう。一番の狙いめは，空中ファイアーボール（以下，空中ファイアー）だろう。突進技やダッシュでの接近を多用する相手には足元へ強・空中ファイアー，跳び込んでくる相手にはジャンプの通過点に置いておくような感じで弱・空中ファイアー……この「撃ちわけ」を軸に，状況に応じて跳ぶ方向や空中ファイアーを撃つ高さを変えて，相手の接近を封じるのだ。まあ，だいたいは逃げ・空中ファイアーで済むが。

あとは，バックステップでとっさに間合いをひらいたり，逃げ・空中ファイアーと見せかけて相手の動向をうかがったり，いきなり前方ジャンプで跳び込んだりと，行動に緩急をつけていこう。とくに，逃げ・空中ファイアーと見せかけて待ち，相手を前方ジャンプさせて落とす手は効くぞ。

撃墜に使う対空攻撃は，以下のように多彩だ。①早めの遠距離OFF強パンチ（以下，デコピン）か昇り強キック，②相手の着地点へ逃げ強パンチor逃げ・空中ファイアーorアクセルスピン（以下，アクセル）のスカート部分，③引きつけて立ち&しゃがみ弱パンチか無敵時間利用のアクセル。めくりは前進アクセルといったところ。確実に落として，つぎへとつなぎたい。

愛あるかぎりケズれ！

対空攻撃で撃墜したりくぐり投げしたあとは，いよいよ攻撃タイム。右ページで紹介しているようなコンビネーションへと持ち込み，たっぷりとケズってやるのだ。代表的な流れは，弱ファイアーボール→（ダッシュ→ジャンプ強パンチ→）しゃがみ強キック（1段目）→強アクセル→逃げ。そのあと相手がすぐ動かないなら，さらにしゃがみ強パンチ→弱ファイアーボールで流れをつづけてもいいぞ。

混戦からの脱出

中間～近距離戦になったとき，弱攻撃のリーチは短くて，相手の伸ばした手足に当てることしかできない。ここは，相手の攻撃の合い間を狙って，強攻撃をたたき込むのが正しい選択だ。

有効なのは，中間距離なら遠距離ON強パンチ，やや近いならしゃがみ強パンチ，さらに近いなら立ちorしゃがみ強キック，あるいはアクセルスピンだ。なかでも，しゃがみ強パンチはキャンセルで弱ファイアーボールなどにつなげば間合いを離せるし，アクセルスピンは無敵時間を利用して回避&反撃が可能だぞ。なお，前進orダッシュで接近してくる相手に対しては，先読みで遠距離ON&OFF強パンチを狙おう。弱コサックキックで遊ぶのも可。

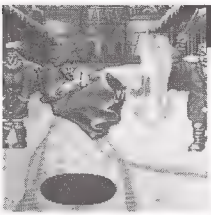
ちなみに，空中で攻撃をだしたあとのラスプーチンは，着地時に足元が無敵となり，足元に攻撃を重ねられてもガードできる。活用の機会は少ないが，おぼえておいてソンはない。

自分に合ったタイプを選ぼう

ラスプーチンは，タイプごとの長短がそのまま闘いに反映する。ノーマルは攻防ともにそこそこ。攻撃力重視は，あまり相手の技を食らえないので的確な攻撃が要求されるが，攻撃の強力さは魅力だ。防御力重視は，VSドラゴン，ジャック，リョフといった，撃墜のムズかしい相手や基本技でガリガリ押してくる相手に対しては必須。スピード重視は，弱ファイアーボール→跳び込みorダッシュの連係や，対空の前進or後退アクセルが狙いやすくなるほか，逃げ強パンチをヒットさせたあと大きく離れるので反撃を受けにくいぞ。

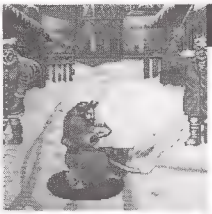
▲防御力重視を選びたくなるような危険な相手をのぞき，好みで選択していいだろう

有効な技　キャンセルのかかる攻撃が当たったら，一気に攻め込め！



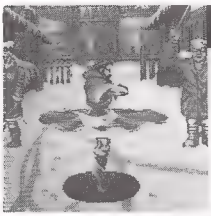
ジャンプ強キック

判定が非常に広く，早めに跳んでだせば，ハンゾウやフウマの2段ジャンプさえも蹴り落とせる強力な対空攻撃となる。逃げ強パンチも併用すると，空中戦ではほとんど敵なしだ。これで制空権を取って，より優位に闘いを進めよう。



しゃがみ強キック

前進しながら2回蹴りをだすので，相手を追いつめるのに最適。ただ，1段目と2段目の間はキャンセルをかけることができるので，どうせなら強アクセルあたりにつないで豪快にケズってやろう。陣地をかせげるうえに，安全に間合いを離せるぞ。

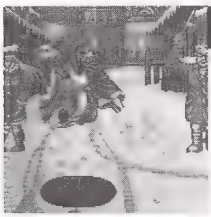


アクセルスピン

強なら最大4回ケズったうえに逃げられる。ほかの強攻撃と連係してガリガリ相手の体力を減らしてやろう。また，技のでがかりに一瞬だけ無敵時間があるので，起き上がりにめくりや立ちの攻撃を重ねられても反撃が可能だ（確実ではないが）。

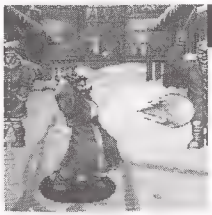
遠距離ON強パンチ

リーチは最長だがスキも特大なので，使用はできるだけおさえて，相手がこの技の存在を忘れたころに使うのが理想だ。跳び回る相手に対しては，対空攻撃を確実に当てて跳べなくしてから，この技をコンビネーションにからめ，不意討ちに使おう。



ジャンプ強パンチ

前方斜め下に伸びるうえ，攻撃部分に食らい判定がない貴重な技。地上にいる相手に対して，とりあえずジャンプ攻撃を当てたいときに使おう。また，昇りでだせばしゃがんでいる相手にヒットさせられる。スピード重視のときは多用してみたい。



ファイアーボール

攻撃までのスキが大きいので，相手を撃墜or転ばせてからだすとか，キャンセルでだすなど，反撃を受けにくい状況をつくりながら使いたい。空中ファイアーも同様で，ダッシュでくぐられないよう，相手の足元を狙ってだすようにしたい。

コンビネーション

基本は強攻撃→強アクセル。そこに弱ファイアーボールを加えて発展をはかろう。弱ファイアーボールを相手がしゃがみガード（跳ね返し）したらジャンプ強パンチをヒットさせられるし，立ちガードならしゃがみ強キックを狙うといい。あとはダッシュを使いこなせばバッチリだ。

A	ジャンプ強パンチ	→	しゃがみ強キック(1段目)	→ 強アクセルスピン
B	強(めくり)空中アクセルスピン	→	近距離OFF強キック	→ 強アクセルスピン
C	しゃがみ強パンチ	→	弱ファイアーボール	→ 遠距離ON強パンチ

連続3段　ミスティックハンド

弱ファイアーボール → ジャンプ強パンチ → しゃがみ強キック

攻撃力	48
気絶値	6

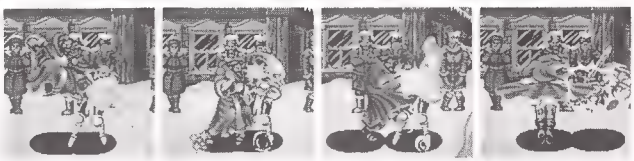
ガードされても，しゃがみ強キックの1段目にキャンセルをかけて強アクセルにつなげばいい。また，弱ファイアーボールをしゃがみガード（跳ね返し）されても，その硬直中にジャンプ強パンチが突き刺さる。ジャンプ強パンチにつなぐ呼吸さえつかめば，一粒で何度でも楽しめるオイシイ連続攻撃なのだ。

連続4段　超伝導スピン

ジャンプ強パンチ → 立ち弱パンチ → 近距離OFF強キック → 強アクセルスピン

攻撃力	60
気絶値	4

3発目の近距離OFF強キックは，まったく同じポーズの立ち強キックの中で，唯一キャンセルをかけられる。実戦では，立ち弱パンチをはぶいた3段が狙いやすいだろう。



キャラ別攻略法

VS ハンゾウ 甘口

二段ジャンプで混乱させられる前に昇り強キックで落としておこう。目の前で垂直ジャンプ弱キックを使ってきた場合，デコピンはほぼ確実にツブされるので（食らい投げもしにくい），撃墜するなら着地点に逃げ弱・空中ファイアーか早めの垂直or逃げ強キック。めくりにきたら，前進・強アクセルで回避&撃墜をはかりたい。

●忍者レッグラリアート……安全を考えるなら，しゃがみ弱パンチ。

●忍法光輪渦斬……デコピンか逃げor垂直ジャンプ弱強パンチ。

VS フウマ 甘口

遠距離からの昇り弱キックは，昇り強キックか後退アクセル，あるいは先読みで後方ジャンプ空中ファイアーを撃って抑え込みたい。

接近されたら間合いが離れるまでガードを固め，つぎに接近してくるところへしゃがみ弱or強キックか遠距離ON強パンチ，あるいはしゃがみ強パンチ→弱ファイアーボールor強アクセルを狙おう。ガード中は強攻撃を何発もあびるので，防御力重視は必須だろう。

●爆裂究極拳……昇り強キック。余裕があるならデコピン。

VS ドラゴン 中辛

前進→前方ジャンプ空中ファイアーと後方ジャンプ空中ファイアーを併用して，三角跳びをできるだけ封じていこう。飛び足刀は垂直or逃げ空中ファイアーで，ドラゴンキックは前方ジャンプ弱強パンチの使いわけでおさえ込む。地上での攻撃は，たまに強攻撃を伸ばす程度にしておこう。

カクランが得意なドラゴンを逆にカクランするのが狙いだ。ステータスは思い切ってスピード重視を選ぶべし。

●飛竜脚……目の前でだされたら，ガード後に投げる。

VS J.カーン 中辛

蒙虎覇極道がコワイので，うかつに攻め込めない。まずは遠距離ON強パンチなどでケンセイしながら，相手のでかたを見たほうが安全だ。

蒙虎覇極道をガード後は，とりあえず強or弱ファイアーボールを撃って様子を見る。三角跳びがきたら逃げ強パンチ，普通に跳んできたら垂直強パンチ，スライディングはしゃがみ強キックで撃退することが可能だ。冷静にさばいていこう。

●蒙虎覇極道……（空中）アクセルスピンか後方ジャンプ強パンチ。

VS ラスプーチン 中辛

空中ファイアーの応酬になるとキリがない。相手が空中ファイアーを撃ったのを確認したら，それを跳び越えて追いつめていこう。スピード重視なら，思い切ってダッシュで下をくぐる手がかなり有効だ。それを警戒して低空で撃ってくるようになったら，跳び込みからの攻めに切り替えればいい。

こちらの跳び込みをダッシュでくぐる相手には空中アクセルで，対空攻撃にはジャンプ弱&強パンチで対抗しよう。ただし，どちらも逃げ空中ファイアーに撃墜されるので注意。

VS ジャンヌ 中辛

中間～近距離では相手の手数に押されてしまうが，スタート時の間合い以上の遠距離を維持できれば，基本どおりの攻撃でジャンヌの攻撃はほぼ無力化できる。対空には逃げ強パンチor弱・空中ファイアー，あるいは前方ジャンプ弱パンチを使おう。

アクセルスピンでケズったあと，さらに攻撃をつづけようとすると，フラッシュソードやジャスティスソードで斬られるので，すみやかに離脱しよう。

●フラッシュソード……昇りか着地前の強・空中ファイアーor強パンチ。

VS ブロッケン 甘口

しゃがみ強キック，ジェットアタックなど，多彩で強力なカウンター技がくるので，（たとえ基本技キャンセルでも）ファイアーボールが撃てない。ここは，通常よりジャンプ攻撃，とくに昇りor垂直・空中ファイアーを多用して，正確な攻撃が要求されるブロッケンをカクランしていくのだ。ついでに，ジェットアタックもジャンプ攻撃で落としておけば，なおベター。

●ロングスパークサンダー……放電が消えるまでに時間があるなら，ファイアーボールを撃ってケンセイする。

VS マッスルパワー　中辛

マッスルに対してだけ連続攻撃に組み込めるしゃがみ弱キックを，基本コンビネーションに加えていこう。

注意点は，行動を読まれての跳び込みと突進技だ。逃げ弱&強パンチ，立ち強キック，逃げアクセル，空中ファイアーを撃ちわけて対処したい。デコピンを狙うのも一興。あとは，跳び回って相手に狙いをつけさせないようにすればいい。

めくり強パンチと，しゃがみ弱キック→ギロチンドロップは，シビアだが起き上がり弱アクセルで脱出可能だ。

VS キャプテンキッド　中辛

地上戦メインで闘おう。スパイラルキックに注意しながら少しずつ強攻撃を当て，たまにキャンセル弱強ファイアーボールも混ぜる。遠距離ON強キック&しゃがみ強キックには，その足先に立ち弱キックや後退アクセルを当てればOK。なお，転ばしても，コンビネーションはシャークアッパーで返される。ダッシュ→ガードで対応すべし。

●シャークキック……逃げ（垂直）弱or強パンチか，早めのデコピン。相手がスピード重視以外なら，ガード後にダッシュ→遠距離ON強パンチor投げ。

VS エリック　中辛

間合いを離せば，後方ジャンプ弱・空中ファイアーだけでなく，弱ファイアーボールも有効。先読みで前進から跳び込まれないかぎり，ダッシュ→デコピンで落とせるのだ。ジャンプ強パンチで斬られても，食らい投げできる。

なお，エリックの強パンチ攻撃には食らい判定がついていないので，地上戦で技をだすときは十分注意しよう。

●ロングホーン……しゃがみガードでロングホーンがメリ込んだら，遠距離ON強パンチがギリギリ間に合う（相手がスピード重視の場合は不可）。

VS リョウコ　甘口

戊殺掌はジャンプ強パンチ，空中ファイアー，空中アクセルでツブせるが，すべて間合いの調整がムズかしい。相手を転ばすまでは，跳び込むこと自体をやめたほうがいい。ちなみに，くぐり投げには空中アクセルで対抗可能だ。

近距離戦では，こちらの強攻撃を狙った戊殺掌に注意。ただし，カラ振らせればアクセルでカウンターをとれる。

●飛燕拳……手足の先端に当てるようにすれば，あらゆるジャンプ攻撃で撃墜可能。地上で迎撃するなら，早めのデコピンかアクセルの先端に当てる。

VS シュラ　辛口

止まっていると突進技でいきなり接近してくるので，後方ジャンプ空中ファイアーと遠距離ON&しゃがみ強パンチなどでつねにケンセイしたい。タイガークロー（ファング）をガードしたあとは，めり込んでいるならしゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチで突きはなす。カスるように当てられた場合は，強引だがしゃがみor立ち強パンチ，しゃがみ弱キック，強アクセルのいずれかで対抗しよう。ほうっておくとさらにケズられるわ逃げ強パンチで殴られるわで，ロクな目にあわない。

VS ジョニー・マキシマム　甘口

ジョニーは図体がデカいうえに移動速度が遅く，ジャンプも低くゆるやかなので，空中ファイアーボールがよく効く。跳び越えてくるなら対空攻撃で落とし，ショルダーチャージングクラッシュがくるなら逃げ強パンチや先読みアクセルで迎撃すればいい。

そのかわり，地上に引きずりおろされると反撃がなかなかできない。ガードを固めてライトニングタックルを待つか，しゃがみ強パンチ→ファイアーボールorアクセルスピンを当てて間合いを離そう。

VS マッドマン　中辛

攻め込まれると，伸ばした手足を弱攻撃でツブされやすく，アクセルでの脱出も，密着時しか使えない。徹底して近づかせないことが重要だ。遠距離ON強キックを警戒する意味もふくめて，ジャンプ攻撃をメインに闘おう。弱ファイアーボールは，たとえキャンセルで撃ってもマッドスライダーでくぐられる。強ファイアーでふせぐべし。

相手の起き上がりに重ねる攻撃は，しゃがみ弱パンチが確実だ。

●マッドカッター……昇り強パンチか，着地点へ遠距離ON強パンチ。

VS ジャック　辛口

昇り弱パンチを撃墜する手段が，先読みの後方ジャンプ弱・空中ファイアーしかないので，どうしても追いつめられがちになる。ここは，強引にダッシュしてくぐり投げor食らい投げを狙おう。遠距離立ち強パンチがくる前か，あるいはカラ振らせたら，遠距離ON強パンチをたたき込みたい。

跳び込むときは，撃墜されにくいジャンプ強パンチがいいだろう。しゃがみ強キックでくぐられても，足元無敵のおかげで，着地時に（めくりしゃがみガードで）ガードできるぞ。

VS リョフ　中辛

リョフのズバ抜けた跳躍力で跳び越えられてしまうので，足元へ向けての空中ファイアーはほとんど役に立たない。後方ジャンプ弱・空中ファイアーか，思い切って前方ジャンプで撃つ必要があるだろう。

リョフの早めのジャンプ強パンチには，対空攻撃のジャンプ強キックも負けてしまう。デコピンでの撃墜を狙うか（万一失敗しても食らい投げできる），先読みでガード投げを狙う。めくり強キックに対しては，早めの前進・強アクセルorダッシュで脱出可能だ。

★対★戦★攻★略★ ジャンヌ

JANNE

基本戦略 オーソドックスながらもスキの少ない攻めがポイント

使える技を軸に

長剣によるリーチの長い攻撃が特徴のジャンヌ。その剣にはほとんど食らい判定がついていないので，強気にガンガン攻めていける。

基本となる戦闘スタイルは，弱オーラバードによるケンセイをからめた，跳び込みからのコンビネーションだ。足先が無敵で蹴りが引っ込まないジャンプ弱キックか，斜め下に強いジャンプ弱パンチで跳び込み，ラッシュをかけよう。着地してからだす攻撃は，連打が効き，さまざまな攻撃へ連続でつながるしゃがみ弱キックがのぞましい。そして，ほかの基本技→必殺技へとつなぎ，ダメージを与えていこう。

地上戦では，技のでるのが早く攻撃範囲も広いOFF強パンチが意外に強力。コンビネーションに組み込んだり突進技を迎撃できたりする，攻守一体の攻撃なのだ。ただし，横方向にタメている状態でだすと遠距離ON強パンチ（以下，カブト割り）になってしまう。タメとの兼ね合いに注意したい。

間合いに応じた闘いを

遠距離では，相手の様子を見ながら適度にオーラバードでケンセイし，跳んできたら，降りぎわに遠距離OFF強キックか，着地点にしゃがみ強キックの足先をあわせる。あるいは引きつけてフラッシュソードで撃墜するも良し。ジャスティスソードを使うなら，対空には高く上昇する弱，対地には遠く跳ぶ強が適している。相手の行動にすばやく反応できれば「使える」技だ。

跳び込んでくるようすがないならば，跳ね返しを狙っていると思っていい。その場合，相手の動きを待つか，思い切ってこちらから跳び込もう。相手は跳ね返し（ガード）による硬直時間ができるので，撃墜されにくいぞ。

中間距離では，飛び道具と基本技にダッシュを混ぜたコンビネーションで攻撃する。基本技でケンセイしながらオーラバードを撃ち，①そのまま様子を見る，②すぐに跳び込む，③ダッシュ→立ち弱パンチor強パンチ，などの戦法でいこう。オーラバードがヒットしていた場合，③はそのまま連続攻撃にもなるぞ。また，中間距離だと，強ジャスティスソードやカブト割りの奇襲攻撃も効く。ただ，ガードされるとスキだらけなので，相手が動く瞬間を狙ってだしたい。

近距離では立ち弱パンチorしゃがみ弱キックを軸に，緩急をつけながらラッシュをかけよう。間合いが離れてきたら，弱オーラバードで固めて接近するか，ダッシュで間合いを詰める。あるいはスライディングや遠距離ON強キックといった前進できる攻撃を使おう。

ファイアーバードは使える？

攻撃のでるまでが遅く，反撃される危険をつねにかかえているファイアーバード。スピード重視で高速化もいいが，じつは強力な使用法がある。追いつめた（追いつめられた）状況で相手をフィールド端に向かって投げたら，ちょっと待ってからのファイアーバードで，リョフ以外の全キャラをめくることができるのだ。チャンスがあれば狙ってみたい。

いろいろトクするスピード重視

ジャンヌは，完璧な対空攻撃をもっていないため，相手にガンガン跳び込まれると少々ツラい。そこでスピード重視にしてみよう。多少離れた間合いからでもON弱パンチや遠距離ON強キックで押せるし，隠された対空技である「ダッシュ→くぐり投げ」の成功率も上がる。跳び込みからの連続攻撃も狙いやすくなるぞ。

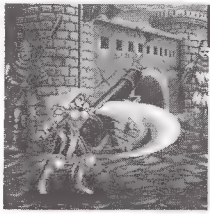
ガードからの反撃に自信があるなら防御力重視でもいいし，一気に相手をたたきふせたいなら攻撃力重視を選択する手もある。防御力も攻撃力も失いたくなければ，ノーマルでいいだろう。

▲スピードアップにより，相手がこちらの攻撃の間合いを見切りにくくなる

有効な技　一つの技にもいろいろな使い道が！

遠距離ON強パンチ

基本技ではもっとも射程が長く，食らい判定も低くなるので，多くの飛び道具を回避しつつカウンターをとることができる。中間距離で奇襲をかけたり，オーラバードと組み合わせながら使っていこう。ただし，スキも大きいので多用は禁物だ。



遠距離OFF強パンチ

攻撃のでるのが速く，攻撃判定も広いので，さまざまな攻撃を（突進技さえも）返すことができる。必殺技のタメを解除してしまう，攻撃後のスキが大きいといった欠点はあるが，コンビネーションの中にうまく組み込んでいきたい。

ON弱パンチ

OFF弱パンチと似ているが，こちらは一歩踏み込んで攻撃するため，中間距離から奇襲をかけられる。遠距離ON&OFF強パンチと使いわけて，相手をケンセイしながら押していこう。横方向のタメを行ないながら攻撃できる点も強みだ。

ジャンプ弱キック

空中で攻撃がでっぱなしなうえ，蹴り足に食らい判定がないため，足先をカスらせるようにすれば相手の対空攻撃さえツブすことも可能だ。そのほか，対空攻撃に使う手もある。垂直か後方に跳びながらだして，つま先を相手に引っかけてやろう。

しゃがみ強キック

キャンセルが効くので，跳び込みからのコンビネーションに組み込み，弱オーラバードとともに，状況や間合いに応じてうまく組み合わせていこう。なお，遠距離ON強パンチのカブト割りは攻撃後のスキが大きいので，射程距離ギリギリで使っていきたい。

フラッシュソード

近〜中間距離で相手の攻撃にカウンターを当てたり，連続攻撃に組み込んで使っていくべし。でぎわの無敵時間は一瞬しかないので，対空攻撃として使う場合は十分引きつけてだすか，剣先に当てるようにしないと，相手の攻撃を食らってしまうぞ。

コンビネーション

この三つのコンビネーションは，連続攻撃にもなる強力なものだ。しゃがみ弱パンチor強キック→オーラバードとともに，状況や間合いに応じてうまく組み合わせていこう。なお，遠距離ON強パンチのカブト割りは攻撃後のスキが大きいので，射程距離ギリギリで使っていきたい。

A	弱オーラバード	→	ダッシュ	→	ON弱パンチor遠距離OFF強パンチ
B	しゃがみ強キック	→	弱オーラバード	→	遠距離ON強パンチ
C	ジャンプ弱キック	→	しゃがみ弱キック×1〜2	→	遠距離OFF強パンチorしゃがみ強キック

連続4段　ラリースラッシュ

ジャンプ弱キック → しゃがみ弱キック → しゃがみ弱パンチ → フラッシュソード

攻撃力	気絶値
40	2

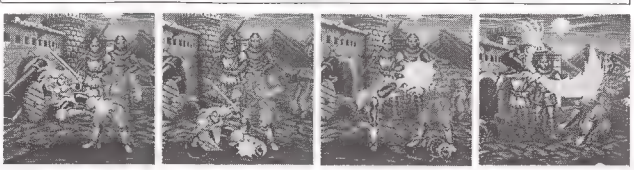
ヒットしたかどうかを攻撃の途中に確認できるので，ガードされた場合は最後の攻撃をオーラバードなどに変更できる。臨機応変に対応できる便利な連続攻撃だ。

連続4段　極上斬顔剣（ぜんがんけん）

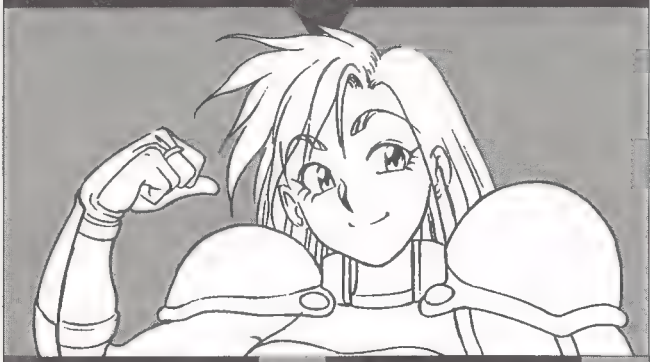
ジャンプ強キック → しゃがみ弱キック → 近距離ON強キック → 強ジャスティスソード

攻撃力	気絶値
48	4

フィールド中央なら，ジャンプ弱キックからが確実だ。1&3段目の強キックを強パンチに変えると攻撃力が62にまで上昇するが，キャンセルがムズかしく，難度は高い。



キャラ別攻略法



VS ハンゾウ 中辛

追いつめられると，脱出手段がダッシュかフラッシュソードだけになるので危険。ケンセイの攻撃や烈光斬を跳び越えてのラッシュで押していこう。跳んできたら，2段ジャンプでカクランされる前にすばやく弱ジャスティスソードで撃墜したい。

基本技で押されたら，攻撃にフラッシュソードやOFF強パンチをあわせるか，バックステップから反撃したい。

●忍法光輪渦斬……ジャンプ弱キック。
●忍者レッグラリアート……フラッシュソードかしゃがみ強パンチorキック。

VS フウマ 中辛

フウマは基本技のスキが少ないので，接近戦に持ち込まれたら（投げにこないかぎり）ガードを固めて待つこと。ある程度離れて，まだラッシュをかけようと接近してくるなら，フラッシュソードでカウンターを狙いたい。

ただし，むやみに攻撃をだすと突然の忍法風輪華斬を食らうので，中間距離ではON弱パンチなどで動きを封じながら様子を見る。跳び込みはくぐって投げるか弱ジャスティスで対応しよう。

●爆裂究極拳……早めの昇り弱キックか弱ジャスティス。

VS ドラゴン 激辛

飛び足刀や飛竜脚，さらに三角跳びがあるので攻め込みづらく，跳び込みもドラゴンキックで落とされやすい。距離をおいて闘うのが賢明だ。

普通に跳んできたらジャスティスやしゃがみ強キックで撃墜できる。問題は三角跳びだ。お互い画面端なら，低高度の三角跳びはOFF強キックorパンチで撃墜可能だが，通常は垂直ジャンプ弱キックorパンチでケンセイするぐらいしか対応策がない。先読みのジャスティスに賭けてみる手もあるが……。

●飛び足刀……ダッシュ→投げか堅実。

VS J.カーン 中辛

蒙虎覇極道がくるので，あまりスキのある攻撃はだせない。弱の基本技とオーラバードで攻めつつ，バックステップの代用＋対必殺技として逃げ弱キックをまぜていこう。めくり弱キックから攻めるのも有効だが，遅いと弱モンゴリアンダイナマイトがくるぞ。

三角跳びのタイミングやだす攻撃を変えられると，フラッシュソードやジャスティスで撃墜しにくい。まよったときはガードしてチャンスを待つべし。

●蒙虎覇極道……目押して立ち強パンチか，逃げ弱キックから連続攻撃。

VS ラスプーチン 中辛

先手をとってこちらから接近戦をいどもう。ファイアーボールはすべて跳び越えるくらい積極的でいい。

中間距離では，OFF&ON弱パンチやカブト割りでケンセイしつつ，スキあらば跳び込む。相手の跳び込みはOFFキックかくぐり投げで対処しよう。

攻め込まれた場合は，間合いが離れるまでガードを固める。フラッシュソードは逃げ空中ファイアーボールを食らう危険があり，あまり使えない。

●アクセルスピン……OFF弱パンチの剣先を当てるか，フラッシュソード。

VS ジャンヌ 甘口

近～中間距離では立ち弱パンチが効く。相手の反撃は，たいがいこれでツブせてしまうのだ。スピード重視ならなお有効。もしも相手がガンガン跳び込んでくるようならば，着地する瞬間にしゃがみ強キックの足先を重ねるか，くぐって投げてしまおう。

●フラッシュソード……近いならガード後にフラッシュソード。
●ジャスティスソード……ジャンプ弱キックの足先がまず勝つ。
●オーラバード……即座に反応できるなら，カブト割り。

VS ブロッケン 激辛

飛び道具を跳び越えて接近をはかっても，ハリケーンアームで撃墜されてしまう。相手の攻撃を先読みして跳び込むか，遠距離まで逃げて，チャンスを待つしかない。待っている間は，ブロッケンのしゃがみ強キックに，フラッシュソードをあわせてみよう。

接近できたら，めくり強キックやON弱パンチをメインに，とにかく基本技で固めつづける。まちがってもオーラバードなど撃たないように。

●ジェットアタック……ガード後にOFF強パンチ。直接斬ることも可能。

VS マッスルパワー　中辛

中間～遠距離でマッスルボンバーや超ドロップキックを奇襲攻撃として使ってくるので、VSブロッケンと同様に間合いを離して様子を見ながら闘おう。相手の跳び込みを撃墜するなら、すばやくOFF強キックかジャスティスをだすこと。こちらから跳び込むときは、しゃがみ強パンチで落とされない遠距離から、弱キックか強パンチを当てよう。

●マッスルボンバー……ガード後にフラッシュソードでケズリ返す。

●超ドロップキック……ガード後に投げ（つかむ）か、連続攻撃を狙う。

VS キャプテンキッド　甘口

シャークナックル→シャークキックのコンビネーションは、シャークナックルをガード後に目押しの強フラッシュソードで返せる。シャークナックル→ハイパーヤクザキックor遠距離ON強キックを使ってきた場合は、できれば跳ね返して応戦したい。

中間距離では、ON&OFF弱パンチで相手の攻撃のでぎわをツブしながら、コンビネーションでダメージを与えていこう。待ちの相手に対しても同様だ。

●スパイラルキック……ガード後にフラッシュソードかON弱パンチ。

VS エリック　中辛

ブリザードプレスがギリギリ届かない距離で、連発しない程度に遠距離ON強キックやON弱パンチ、オーラバードを当てていこう。跳んできたら、すばやくダッシュ→OFF強キックで撃墜して、そのままめくり強キック。強パンチを食らったときは、食らい投げだ。

めくり強キックをガードされたら、しゃがみ弱キック×2→しゃがみ強キック→オーラバードで突きはなそう。

●トールハンマー……連発してくるなら、1発目をガード後すぐに跳び込むかダッシュで接近する。

VS リョウコ　甘口

対空に戊殺掌を使われた場合、ジャンプキックでは相打ちだが、ジャンプ強パンチなら勝つことが可能。とはいえ、くぐり投げされてはそれも無意味。跳び込むときはオーラバードで固めてからにするか、地上戦にしぼろう。

フラッシュソードはめくりでこられた場合まずカラ振るので、対空攻撃にはジャスティスを使いたい。

●飛燕拳……逃げ弱キックか目押しの逃げ強パンチ。あるいはOFF強キック。

●居合蹴り……ガードorスカしたあとに、ひと呼吸待ってフラッシュソード。

VS シュラ　激辛

しゃがみ強パンチやムエタイキックでことごとく返されるので、跳び込みは役に立たない。地上戦に徹しよう。

中間距離では、タイガーファングorクローによる奇襲がくる。そこで、この技を止められるしゃがみ弱キックorスライディングからのコンビネーションを狙ってみよう。相手がしゃがみ弱パンチなどで止めにきたら、射程外からカブト割りだ。

シュラのジャンプ強パンチは強力で、対空攻撃がほとんど効かない。撃墜するなら超早めのジャスティスだ。

VS ジョニー・マキシマム　中辛

中間～近距離でのオーラバードや跳び込みは、ライトニングタックルやジャンプ強パンチ、昇り強キックで落とされる。まずは、ON&OFF弱パンチで様子を見ながら相手の行動をさそっていこう。ライトニングタックルをガード後、追いかけてのピンタが最高の攻撃手段になるだろう。

●ショルダーチャージングクラッシュ……撃退するなら、早めのOFF強パンチor弱パンチかフラッシュソード。

●ヘッドクラッシュ……表裏を見極めてのガードかバックステップしかない。

VS マッドマン　中辛

間合いを離して基本戦法で闘おう。相手の跳び込みには、早めのジャスティスか昇り弱キックで応戦するべし。

近距離戦でのマッドマンは、遠距離ON強キック&パンチや昇り&逃げ弱キックといった奇襲攻撃を混ぜてくるため、まともに対応していられない。フィールド中央の場合は、オーラバードで相手の動きをおさえるため、バックステップで間合いを離そう。

●マッドマンアタック……跳び込みorジャスティス。基本技キャンセルで撃ってきても、ジャスティスか間に合う。

VS ジャック　中辛

近距離戦では、いきなりの必殺技に反応できず食らってしまうことが多いので、ヘタに手だしできない。ジャックの遠距離立ち強パンチが届かない中間距離で、様子を見ながら闘ったほうがいいだろう。ジャックの跳び込みは、すばやく弱ジャスティスか、バックステップから立ちパンチ攻撃を当てよう。

●ニースマッシャー……反撃したければ、ガード後に遠距離OFF強パンチ。

●アイアンクロール……技の終わりを狙ってオーラバードかカブト割り、あるいは跳び込みからの連続攻撃。

VS リョフ　激辛

跳び込もうにも、リョフ側も警戒している。まずは目いっぱい離れて弱オーラバードを撃ち様子を見て、ガードや跳ね返しで待つようなら、弱オーラバードを追いかけての接近をはかろう。

リョフのジャンプ攻撃には、一瞬立ちガードで待ってからのジャスティスか、引きつけての強フラッシュソードが有効だが、めくり強キックは撃墜方法がなく、ガードを固めるしかないぞ。

●電乱舞、火炎拳……カラ振り（ガード後）に、ダッシュ→ON弱パンチ。

●気功跳……すばやくジャスティス。

★対★戦★攻★略★ ブロッケン

BROCKEN

基本戦略 伸びる手足で相手を近づけさせるな！

まずは性能を把握すべし

ブロッケンといえば，絶大なるリーチをほこる「伸びる手足」。この手足を使って，相手の攻撃範囲外からこちらの攻撃を当てていくのが基本戦法となる。ただし，伸びてくれるのはうれしいが，技のスキもかなり大きい。ただやみくもに伸ばしていると，カウンターで大技をたたき込まれる恐れがある。各技の間合いと攻撃前後のスキをキチンとふまえたうえで，的確に攻撃をだしていくのだ。

具体的なケンセイのしかた

だいたい試合開始時の間合いを維持しつつ，しゃがみ強パンチ&キック，遠距離ON強キックなどの基本技を地道に当てていこう。そして，相手が前にでてくるところをジェットアタック，ロングスパークサンダー，アームパンチなどで封じ込める。跳ばれたら，早めのジェットアタックやローリングヒールキック，あるいは垂直ジャンプ弱キックや前方ジャンプ弱パンチを，昇りでだして迎撃する。だせるなら，ハリケーンアームがもっとも強力だ。

ここで一つ言っておきたいのは，飛び道具の使用を極力ひかえてほしいということ。というのも，ロケットパンチ，ジャーマンミサイルともに攻撃前後のスキが非常に大きく，素早く反応されると大ダメージを受ける危険があるからだ。たとえ相手の反応が遅れたとしても，跳ね返しなどをされたときに自分が不利になりかねない。

相手にガードされっぱなしで全然ダメージを与えられなくても，堅実に基本技をメインに押していくべし。先にシビレを切らしたほうが負けなのだ。

相手を転ばしたら

さて，ジェットアタックなどで相手を転ばしたら，起き上がりに追加ダメージを与えておこう。一番堅実なのはやや遠間からのロングスパークサンダー。ほんの2〜3ケズりだが，チリも積もれば……だ。ちなみに，欲ばって多くケズろうと近くでだすと，突進系の無敵必殺技でカウンターを食らうぞ。

完全な無敵必殺技を持たない相手には，起き上がりに連続技を狙ってみる手もある。おススメは近距離ON強キックの二段ヒザ蹴り。そのほか，近距離立ち強パンチのアッパーや，めくり気味の位置へジャンプ弱キックを重ねるというのもおもしろい。

▲しゃがみ強攻撃でケンセイしつつ，突然のジェットアタックで相手を転ばそう

▲体力のない相手へのトドメはアームパンチがベスト。最大7回ケズってくれる

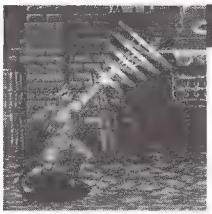
メカはやっぱり硬いにかぎる

各動作が遅いブロッケンだが，ダッシュやジェットアタックがあるのでそれほどスピード面は苦にならない。

『ジェット』のシステムでは，強攻撃でもガードの上から体力をケズれるようになっているが，じつはこれが非常にイタイ。というのも，ブロッケンはほかのキャラのように強力な連続技やコンビネーションを持たないので，体力差がついたまま守りに入られると，盛り返すのが非常にムズかしいのだ。ガンガン強攻撃で押されまくることも多いので，防御力重視で少しでもダメージを緩和するのが得策だろう。

▲基本技＆特殊技で体力をケズられない防御力重視が一番のオススメだ

有効な技　変則的な数々のロボット技を使いこなすのだ!!



ハリケーンアーム

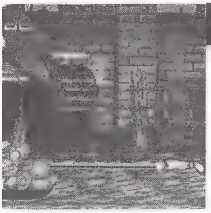
相手の跳び込み，突進技などを止める強力な迎撃技だ。特筆すべきは，技を繰りだす一瞬が完全無敵となること。引きつけてだせば，まず負けることはない。起き上がりやガード後はもちろん，いつでも瞬間的にだせるように特訓しておこう。

ジェットアタック

レバー上方向と同時にABボタンを押すことで，瞬間的にジェットアタックをだすことができる。カウンターをとれる強力な技だから，しっかりマスターしておきたい。なお，とにかく逃げたい場合をのぞき，当たったらすぐにCボタンで着地しよう。

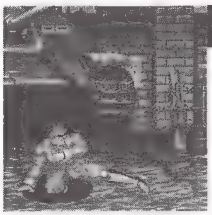
アームパンチ

一気に間合いをつめ連続パンチをたたき込むこの必殺技は，ケズリだけでなく相手の攻撃のカラ振りにあわせるのにも重宝する。硬直が長いので，カラ振りだけは絶対に避けよう。できれば，遠くから拳だけ当てて反撃の危険も減らしておきたい。



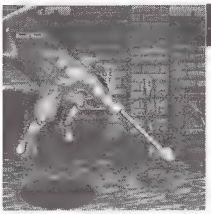
しゃがみ強キック

スキは大きいものの，とにかくリーチが長い。地上戦でケンセイに使ったり，跳んだ相手の着地に重ねたりと，かなり多用する。足を伸ばしているあいだは姿勢が非常に低くなるので，相手の突進技や飛び道具をかわせる。的確に使いこなそう。



しゃがみ弱キック

しゃがみ弱パンチほど連射能力はないが，ブロッケンの地上弱攻撃の中では一番リーチがあり，使い勝手がよい。苦手とする接近戦から間合いをはなすときなどに非常に役立つ。立ち弱キックと同様に，相手のだした手足をツブすこともできる。



ジャンプ強パンチ

この技はジャンプと同時にだすことで地上にいる相手に当てられる。ジャンプ攻撃なので当然しゃがみガード不可。前方ダッシュから逃げジャンプでだすのが効果的だ。ただし，突進系の技を持ったキャラなどには反撃を食らうので注意。

コンビネーション

ジェットアタックは，奇襲，撃墜，フェイントなど，多彩に使える。この技で転ばして，コンビネーションに持ち込こう。なお，こちらの遠距離攻撃をガード後に相手が突進技で反撃してきたら，スパークサンダーやジェットアタックなどで止めるか，しゃがみ強キックでスカそう。

A	（転ばし）	→ 弱ジャーマンミサイル	→ 前方ジャンプ強キック
B	ジャンプ弱キック	→ しゃがみ弱パンチ	→ 遠距離ON強パンチ
C	ロングスパークサンダー	→ スパークサンダーorハリケーンアーム	

連続9段　V1(ブイワン)ナックル

ローリングヒールキック → しゃがみ弱パンチ → 強アームパンチ

攻撃力
32
気絶値
2

ローリングヒールキックは，伸ばした足全体に攻撃判定が存在する。これを相手の頭にのせたあと，レバー方向は↘のまますぐに弱パンチをだし，すかさず↓↙←と回してパンチを長く押す。これで完成だ。キャラの性質上，連続攻撃を狙う機会はめったにないが，それだけにキメると気持ちいいぞ。

連続3段　PRIME(プライム)サンダー

前方ジャンプ弱パンチ → 近距離OFF強パンチ → スパークサンダー

攻撃力
40
気絶値
3

ななめジャンプ弱パンチは腕の上に攻撃判定があるので，自動的に打点が低くなる。相手の起き上がりに連続攻撃を狙うなら，めくり弱キックからもいいだろう。なお，難度は高いが，ジャンプ弱攻撃→遠距離OFF強パンチ→昇りジェットアタックの3段も可能だ。この場合，気絶値が5に増えるぞ。

キャラ別攻略法

VS ハンゾウ 辛口

伸びた手足を光龍破で斬られる場合があるので，技をだすタイミングをズラしながら攻撃していきたい。接近されたら，攻撃サイクルの遅い立ち弱&強キックに，先読みorガード直後にしゃがみ強キックをあわせるか，とりあえずガードを固めてやりすごす。

二段ジャンプが恐いので，対空にハリケーンアームは使えない。こちらもジャンプ攻撃で応戦しよう。

●忍者レッグラリアート……降りぎわにしゃがみ弱キック→弱アームパンチorしゃがみ強キックで突きはなす。

VS フウマ 辛口

とにかく基本技によるラッシュがツライ。一発でも強攻撃が入ってしまうとそのまま連続技に持っていかれ，みるみる体力をケズられてしまう。

ラッシュ状態になったらしゃがみ弱キックやバックダッシュを駆使して間合いを離そう。反撃はそれからだ。

ちなみに，爆裂究極拳を上から乗せられると，めくりになることがある。間に合うのなら前方ダッシュでかわし，間に合わないときはしっかりガード方向を見極め爆風が消えるまで耐えしのごう。バックステップは絶対にダメだ。

VS ドラゴン 激辛

スピード重視タイプでこられると，もう見切れたものではない。飛び道具，技のカラ振りなどはもちろん，逃げジャンプ攻撃などもかならずと言っていいほど反撃が返ってくるのでひかえたほうがいいだろう。ここは基本に忠実に地上戦でネバり，跳ばせてハリケーンアームで落とすのが理想だが……。

●ドラゴンキック……だすとわかっていればハリケーンアーム。ガード後は着地点にしゃがみ強パンチか無視。

●飛び足刀……ガード後に昇りジェットアタックがギリギリ間に合う。

VS J.カーン 中辛

J.カーンの跳び込みは遅いので，確実にハリケーンアームで落としたい。跳び込みさえ確実に返せれば，脅威なのは蒙虎覇極道だけ。間合いが悪いと必殺技の終わりぎわにブチ当てられたりするが，わざとさそってハリケーンアームで迎撃するのも有効だ。また，地上戦をしゃがみ強キックメインに押していれば，急に蒙虎覇極道をだされてもスリ抜けられたりするぞ。

●モンゴリアンアタック，モンゴリアンプレス……ガード後に投げるか，アームパンチ。

VS ラスプーチン 激辛

いったん防戦に回ると，ファイアーボールをからめた連係でガンガン押される。相手の攻撃がギリギリ当たらない間合いをキープしつつ，ファイアーボールなどのでぎわをジェットアタックやアームパンチですばやくツブしていこう。跳んできたら，前方ダッシュで近づき，下からハリケーンアームだ。確実にできれば絶対に落とせるぞ。

●ファイアーボール……モーションが見えたらジェットアタックでファイアーボールのギリギリ上を飛行し，硬直しているところに当てる。

VS ジャンヌ 甘口

今回のジャンヌはスライディングが大幅に弱体化し，フラッシュソードにさえ気をつければ，基本どおりの地上戦で堅実に闘える。対空に関しても，先読みで跳び込まれない限り，ハリケーンアームが十分間に合う。

●オーラバード……強ならしゃがみ強キックでスリ抜け可能。

●ジャスティスソード……着地点にしゃがみ強キック。

●ファイアーバード……直接撃墜にもガード後にも，スパークサンダーか遠距離OFF&ON強パンチが確実。

VS ブロッケン 辛口

同キャラ対決なので中辛，と言いたいところだが，実際闘ってみるとかなりツラい対戦となる。というのは，お互いその長いリーチのため攻め入ることができず，どうしても遠い間合いからのケンセイ合戦となってしまうからだ。一度のミスが，最後まで尾を引くことも少なくない。

均衡を破るカギをにぎるのはジェットアタック。これをいかに当て，いかにかわすかが決定打になるだろう。

●ロングスパークサンダー……昇りジェットアタックで通過&攻撃。

VS マッスルパワー　中辛

マッスルボンバーや超ドロップキックで一気に間合いを詰め，そこからの多彩な攻撃で勝負をかけてくるので，いつでもガードや迎撃できるよう，ケンセイの手数を減らしておこう。

接近されると，ギロチンドロップのコンビネーションで延々と転ばされつづける恐れがある。無理に押し返すより，バックダッシュで間合いを離そう。

●超ドロップキック……ガード後にジェットアタックかスパークサンダー。
●マッスルボンバー……ガード後に昇りジェットアタック。

VS キャプテンキッド　中辛

しゃがみ強キックはシャークキックや遠距離ON強キックでツブされるので，反撃には使わないように。接近されたらガードを固め，攻撃がカラ振ることを見越して立ちorしゃがみ弱キックか，遠距離ON強パンチを当てる。

起き上がりに重ねる技は，早めのロングスパークかしゃがみ強キック。あるいはめくり気味の弱キックだ。

●スパイラルキック……撃退もガード後の反撃も，しゃがみ強キック。
●シャークキック……ガード後にジェットアタック。

VS エリック　辛口

ロングホーンをタメているかどうかを見極め，タメていればしゃがみ強キックをメインにケンセイし，タメていなければブリザードブレスに警戒しつつ，相手の強攻撃のスキを狙ってジェットアタックを当てていこう。

●トールハンマー……連打してくるなら，1発目をガード後ジェットアタック。
●エーギルヘブリング……硬直中にジェットアタック。
●ロングホーン……引きつけてハリケーンアームか，ガード後にしゃがみ強キック（届かないときもある）。

VS リョウコ　中辛

対ドラゴン戦と同様，ひとたび跳び込まれると，めくりに投げを混ぜたラッシュで押される。ダッシュ&バックステップorしゃがみ弱キック，それにジェットアタックを駆使して，つねに間合いを離していこう。跳び込みを確実にハリケーンアームで撃墜できれば，かなり有利に闘えるが，地上戦では確実にカラ振るので乱発は禁物。

●戊殺掌……硬直中にしゃがみ強攻撃。
●居合蹴り……しゃがんでかわす。
●飛燕拳……ハリケーンアームかしゃがみ強パンチ。ダッシュでくぐる手も。

VS シュラ　辛口

判定の強い基本技や必殺技もさることながら，低高度の跳び込みがかなりイヤラシイ。ハリケーンアーム以外での撃墜は困難なので，確実にだせるように修行しておこう。

いったん近づかれると，タイガーファング&クローをからめたラッシュがはじまる。このふたつの突進技がこない状態を見計らって，バックステップで再び間合いをとりたい。逃げ強パンチにはジェットアタックで返礼だ。

●ムエタイキック……影を追いかけて，着地を投げるか攻撃を当てる。

VS ジョニー・マキシマム　中辛

身体が大きいので威圧されがちだが，そのぶんこちらの攻撃もよく当たってくれる。相手の動きたい方向に技を置いていくつもりで攻撃しよう。端に追い込まれたら，バックダッシュで攻撃をかわし，しゃがみ弱キックなどで突き離すべし。

これはバクチだが，ショルダーチャージングクラッシュ→ライトニングタックルの連係に対しては，ガード後のハリケーンアームが当たる。

●ヘッドクラッシュ……バックステップで離れてから攻撃を当てる。

VS マッドマン　中辛

攻撃がギリギリ届く遠距離で，ジェットアタックをメインに攻めていこう。ただ，相手が跳びはねているとジャンプ弱キックor強パンチで返される場合がある。ヘタに手足を伸ばさないこと。

近距離戦では，いきなりの逃げ弱キックに注意しながら，反撃できるチャンスを待とう。バックステップは追い打ちをかけられることがあるので危険。

●マッドランチャー……ダッシュ→アームパンチor投げ。
●マッドマンアタック……跳ね返しorしゃがみ強キックが非常に有効。

VS ジャック　辛口

ヘタに必殺技をだそうとすると，でもどりをニースマッシャーでツブされる。攻撃は必要最小限にとどめ，いつでもガードできる体勢にしておこう。

こちらがしっかり守っていれば，相手はシビレを切らして跳び込みやミキサークラッシュなどの大技で攻めてくる場合が多い。それらを確実にかわし，迎撃していけばOKだ。

●アイアンクロール……ガード後に，しゃがみ強キックかロングスパーク。
●ニースマッシャー……ガード後に，しゃがみ強キックで突き離す。

VS リョフ　辛口

こちらよりリーチが長い技を持っている相手だが，それだけにスキも大きく，ジェットアタックをメインに攻めていけば，遠距離戦は互角に闘える。

問題は，確実に撃墜する技がない，遠くからの気功蹴とめくり強キックだ。間合いをはかってハリケーンアームで撃墜できなければ，ガードを固めて逃げるチャンスを待とう。

●槍撃破……外からしゃがみ強キックか，ギリギリ遠くからロングスパーク。
●槍乱舞……3発目がカラ振ったら，すばやくロングスパーク。

★対★戦★攻★略★ マッスルパワー

MUSCLE POWER

基本戦略 追いつめたら逃がさない！ 恐怖のツブし屋

守りながら相手を追いつめろ

連続攻撃を食らいやすい（→192ページ）モロさと，永久機関でハメ倒す激しさを合わせ持つマッスルパワー。コイツを使うには，鋼（はがね）の意思が必要だ。

マッスルはまず，マッスルボンバー以外の必殺技にたよれない。超ドロップキックはガードされると豪快に連続技を食らうので，バクチの要素が強い。トルネードブリーカーは基本技で封じられるため，相手の大技や高い打点のジャンプ攻撃をガードした場合以外は狙いにくい。対空ジャイアントスイングは……やめよう。

基本技も，相手の攻撃の外からダメージを与えられるような傑出した技がないので，狙ってこちらの攻撃を先に当てられる状況をいかにつくるかが課題だ。そこで重要なのが，「立ちガード」の姿勢。足元が危険だが，しゃがみガードにくらべて食らい判定が大きく後方に引いているため，相手の攻撃をスカしやすいのだ。中間距離での試合の流れを左右する重要なテクニックなので，おぼえておこう。

さて，相手が行動を起こして接近してくる瞬間，あるいは相手の技をカラ振らせた瞬間が攻撃のチャンス。通常は立ちorしゃがみ弱キックを当てにいき，タメができあがっているのならマッスルボンバー，ある程度遠距離ならジャンプ強キックも狙ってみよう。

そうして接近できたら，フィールド端なら後述の「永久機関」へ，ちがうならめくり強パンチorしゃがみ弱キックからのコンビネーションでケズる，と見せかけて，いきなり昇りギロチンドロップへともっていく。しゃがみ強キックと併用するとなお効果的だ。

地獄の永久機関

接近してのしゃがみ弱キック→垂直昇りギロチンドロップの連続攻撃は，相手は絶対にガードできない。立ちガードなら連続攻撃がキマるし，弱キックをしゃがみガードされても，その硬直中は立ちガードに換えられないので，ギロチンドロップがヒットするのだ。

相手を端に追いつめれば連続して狙えるし，起き上がりバックステップされても，結局ギロチンドロップがヒットし，見事な永久機関となる。

ただし，起き上がり無敵必殺技を持つ相手には，永久機関が待つか，の心理戦になる。あとはカンの勝負だ。

対空ジャイアントスイングをキワめろ!?

狙ってもまず成功しない対空ジャイアントスイング。それもそのはず，ABボタン＋レバー上要素をすべて同時に入力しなくてはならず，わずかなズレも許されないのだ。当然，確実にだす方法はないが，どうせコマンドの判定は入力が行なわれた一瞬しかないので，力を抜いて，レバーもボタンも一瞬触れるだけにしたほうが成功率は高い。

余談だが，カラ振った基本技にキャンセルをかけてだすという奥義もある。キャンセルのかかる基本技はふたつ。しゃがみ弱パンチは真上の相手をつかむとき，OFF強キックは対空攻撃としてだしたがカラ振りそうなときのフォロー，といった感じで使えるが，単に入力が複雑になるだけのような気もする。

勝つ前に生き延びることを考えろ

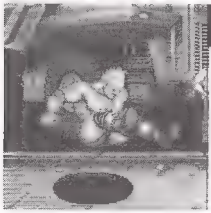
ネバる闘いが重要なマッスルには，相手の攻めに耐えられるタフな肉体が必要だ。そう，防御力重視こそレスラーであるマッスルにふさわしい。

スピード重視の場合，多少離れていてもめくりボディプレスに持ち込めたり，超ドロップキックの射程が伸びるなど，奇襲が強くなる。攻撃力重視なら，奇襲よりカウンター狙いに集中すればいい。そのかわり，この二つはケズリ倒される危険性も高いぞ。

ノーマルは中途半端ゆえに決定力にも耐久力にも欠けるので，使わないほうがいいだろう。

▲いまひとつたよりないノーマル。別のタイプを選んだほうが……

有効な技　正確に間合いをはかり，的確に攻撃を繰りだせ

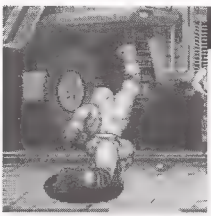


ギロチンドロップ

ジャンプ中にレバー真下＋強キックでだせる（垂直ジャンプ強キックでもよい）恐怖の攻撃。しゃがみガードでは防げないので，地上攻撃と見せかけて昇りでだすのがもっとも効果的だ。これをからめた攻めが，闘いのカナメとなるだろう。

マッスルボンバー

タメが必要という欠点はあるが，ガードされても反撃をほとんど受けない利点を活かして，コンビネーションに組み込んでケズりつつ，相手をフィールド端へと追いつめていこう。相手のスキを突いたり，いきなりの奇襲などにも使いたい。



しゃがみ強パンチ

攻撃モーションが大きいので早めにだす必要はあるが，真上から乗っかってくるようなジャンプ攻撃に対して，もっともたよれる対空攻撃となる。これが当たらない遠くからの跳び込みに対しては，立ち強キックのほうを使うといい。

斜めジャンプ強キック

横方向へ体を伸ばして蹴りをだすので，遠距離からでも攻撃を当てることができる。跳び込みに使うほか，早めの対空攻撃としても強力だ。近距離から跳び込む場合は，強パンチでだすボディプレスを使おう。相手の起き上がりにめくりで重ねろ。

しゃがみ弱キック

足に食らい判定がついているが，リーチが長いうえに技のモーションが短いので，さまざまな攻撃へコンビネーションでつないだり，連続攻撃にもっていける。とくに昇りギロチンドロップへの連係は，相手を恐怖させることだろう。

立ち弱キック

攻撃部分に食らい判定がついてない技の中で，もっともリーチが長い。これにつぐ性能を持つしゃがみ弱パンチとともに，ケンセイや反撃に威力を発揮する。しゃがみ弱パンチのほうは，キャンセルで必殺技をだすこともできる。

コンビネーション

右で紹介しているものは，すべてしゃがみガードの心理を植えつけて，昇りギロチンドロップをヒットさせるための布石と思っていい。フィールド中央でバックステップで逃げられてしまった場合も，強マッスルボンバーや強・超ドロップキック，あるいはダッシュで追いつめていこう。

A	ジャンプ強キック	→	しゃがみ弱キック×1〜2	→	しゃがみ強キック
B	しゃがみ弱キック	→	強マッスルボンバー	→	立ち弱キック
C	めくり強パンチ	→	しゃがみ弱キック	→	しゃがみ弱キックorトルネードブリーカー

連続3段　メンズシェイカー

立ち強パンチ → OFF強キック → 超ドロップキック

攻撃力	気絶値
54	6

立ち強パンチのでるのが遅いので，ハンゾウの光龍破やジャックのジョーズアタックのように，ガードorスカせば目の前にスキだらけで落ちてくる大技に対して，あるいは起き上がりや気絶している相手に対して使うといい。キャラを選ばず，なおかつ威力も十分あるので，ここぞというときには狙ってみたい。

連続4段　メンズマグナム

めくり強パンチ → 近距離立ち弱パンチ → しゃがみ弱キック → 垂直昇りギロチンドロップ

攻撃力	気絶値
38	5

ガードは不可能の，恐怖の連続攻撃。立ち弱パンチを抜いた3段にすれば，場所に関係なくキメられる。斜めジャンプでだすギロチン〜を連続に組み込むことも可能。

キャラ別攻略法

VS ハンゾウ 辛口

対空攻撃は2段ジャンプでほぼ無効化されるので，確実に撃墜できる場合をのぞいてガードかバックステップなどで逃げる。地上戦でも，烈光斬を跳び越える以外の無理な接近はおさえて，持久戦に持ち込もう。また，永久機関は光龍破や微塵隠れの術でかわされるので，起き上がりに待つことも重要だ。

●忍法光輪渦斬……早めのしゃがみ強パンチか立ち強キック，あるいはジャンプ強パンチor強キック。

●忍者レッグラリアート……ガード後にトルネードブリーカーなどで投げる。

VS フウマ 辛口

フウマの強攻撃にことごとく粉砕されるので，ケンセイの攻撃はほとんど役に立たない。とくに遠距離立ち強パンチは，間合いが離れたと思って安心しているところに伸びてくる。接近してくるまで手だしはせず，対ハンゾウ戦と同様，ネバる闘いに徹したい。

●爆裂究極拳……落ちてきたら対空ジャイアントスイングだけが対抗可能。

●忍法風輪華斬……しゃがみ弱パンチ連打で待つか，しゃがみ強パンチorカラ振りしゃがみ弱パンチをキャンセルして対空ジャイアントスイング。

VS ドラゴン 激辛

飛び足刀や三角跳びに対する有効な手だてがない。ガード後にダッシュ→投げorマッスルボンバーで接近できるが，読まれると逃げられるか反撃される。とにかく逃げ回りながら，奇襲の跳び込みやマッスルボンバー，あるいはバクチの超ドロップキックを狙おう。

無敵必殺技のドラゴンキックには，昇りボディプレスが意外に効く。追いつめたときに永久機関と併用しよう。

●飛竜脚……胸より高い位置でガードしたら，トルネードブリーカーなどで投げられる。

VS J.カーン 辛口

むやみに攻めても蒙虎覇極道や立ち強キックで反撃されるので，迎撃に重点を置いた守りの闘いをする。攻めはマッスルボンバーを軸にしよう。

ライバルとなるのは，跳び込み&永久機関も返す蒙虎覇極道だ。立ち弱キックやしゃがみ弱パンチのケンセイで少しでも封じていきたい。読めれば後方ジャンプ強キックで撃墜できる。

三角跳びは立ち強キックで止めよう。

●モンゴリアンアタック……ガード後に連続攻撃か投げ。あるいは逃げ弱パンチで止める。

VS ラスプーチン 中辛

受けに回るとコンビネーションでケズってくるが，その起点はだいたいファイヤーボールかジャンプ攻撃なので，それをガードしなければいい。ファイヤーボールは跳ね返さず跳び越え，対空攻撃は間に合わないならバックステップ。あるいは，行動される前にマッスルボンバーや超ドロップキックでの奇襲を狙おう。意外に相手の強攻撃を通り抜けるようにヒットするのだ。

跳び込みは，遠間からの前方ジャンプ強キックorギロチンドロップ，あるいは迎撃をスカす空(から)ジャンプを使おう。

VS ジャンヌ 中辛

待つジャンヌには，ギリギリ届く間合いからの前方ジャンプ強キックを狙いたい。迎撃にきたら，ジャスティスソードにはジャンプの頂点あたりで技をだし，フラッシュソードには頭上を狙ってだし，OFF強キックには攻撃をださずにスカしてしゃがみ強キックだ。

ジャンヌの遠くからの跳び込みに対して立ち強キックを使うと，強パンチなどでツブされる場合がある。バックステップで逃げて体勢を立て直そう。

●フラッシュソード……ガード後に強マッスルボンバーか超ドロップキック。

VS ブロッケン 辛口

強攻撃のカラ振りを見たら，すばやく強マッスルボンバーで突っ込みたい。ただし，先読みハリケーンアームなどには撃退される。同様に，ロングスパークサンダーをガードしたら，電撃が切れる瞬間にマッスルボンバーがヒットするが，起き上がりに早めに重ねられていた場合は，ハリケーンアームが間に合う。この際，先読みハリケーンアームのカラ振りも誘ってみたいトコ。

ちなみに，ブロッケンのしゃがみ強キックを強・超ドロップキックでスカして接近＋投げができる。参考までに。

VS マッスルパワー 激辛

マッスルは永久機関に対する返し技を持っていないので，追いつめたほうの勝ちだ。逆に追いつめられたら，起き上がり投げ返しにすべてを賭けろ。

相手の立ち弱キックでの押しは，しゃがみ弱キックで返せるが，しゃがみ弱パンチに負けるので過信はできない。

●マッスルボンバー……バックステップで回避するか，立ち弱キック。

●超ドロップキック……ガード後にトルネードブリーカーか，しゃがみ弱キック×1～2→立ち強キック→強・超ドロップキックの連続攻撃。

VS キャプテンキッド 辛口

近距離立ち弱キックを永久に食らいつづけてしまう可能性がある（→198ページ）ので，うかつに攻められない。守り重視でじっくりと闘おう。ケンセイはしゃがみ&立ち弱キックがいい。

待たれたら，しゃがみ弱キックの足先を当てて誘い&追いつめつつ，たまにマッスルボンバーでケズる。それでも動かないなら端まで追いつめろ。追いつめれば，前方ジャンプ強パンチでシャークアッパーを無効化できる。

●シャークキック……立ち強キックかガード後に弱マッスルボンバーで接近。

VS エリック 辛口

逃げ，待ちから攻めに転ずる瞬間や，強攻撃の連打の合い間を狙ってマッスルボンバーやジャンプ強キックをたたき込みたいところ。

永久機関についてだが，起き上がりロングホーンはダイレクトにギロチンドロップをだしておくことで返すことが可能。読みをきかせて使いわけよう。

●ブリザードブレス……カラ振らせて，消えぎわにマッスルボンバー。

●ロングホーン……一連のジャンプ強攻撃。画面中央なら少し引きつけてバックステップ→しゃがみ強キック。

VS リョウコ 中辛

リョウコは起き上がり無敵必殺技を持たないので，追いつめれば勝ちだ。

三角跳びからの飛燕拳は，早めのしゃがみ強パンチか立ち強キック。通常の跳び込みは，間合いが悪いときは走って逃げて，しゃがみ強パンチが当たる間合いでのみ撃墜をはかろう。ガードしたら，投げにきそうな場合だけしゃがみ弱キックorパンチをだし，あとは耐える。こちらから跳び込むときは，遠くからの空ジャンプで戊殺掌のスカしを狙いたい。戊殺掌のカラ振りには，しゃがみ弱&強キックが当てられるぞ。

VS シュラ 辛口

カンと先読みがすべてと思うべし。

ふだんはひたすら逃げと守りで耐えつつ，タイガークロー&ファングをガード後に，しゃがみ弱パンチorキックを当てていく。シュラの逃げ強パンチは反撃が届かないので，立ちガードorバックステップ。こちらからの攻めは，突進技で接近しようとしているところを狙って，突進技か跳び込みだ。ちなみに，やや遅めのめくり強パンチは，ムエタイキックをツブせるぞ。

●タイガークロー，タイガーファング……先読み&日押しのしゃがみ弱攻撃。

VS ジョニー・マキシマム 中辛

ライトニングタックルに注意して，少しずつ後退しながらケンセイの弱攻撃やマッスルボンバーを狙う。ショルダーチャージングクラッシュはガード後にしゃがみ弱キックでつきはなそう。ガードを固めるとガンガン押されるぞ。

接近したら，めくりor逃げ強パンチやギロチンドロップで，徹底的にライトニングタックルを封じる。相手が守りを固めたらトルネードブリーカーだ。

●ヘッドクラッシュ……通常ガードならしゃがみ弱キック，めくりガードならトルネードブリーカー。

VS マッドマン 中辛

中間～遠距離ではマッスルボンバーなどで奇襲をはかるか，マッドマンアタックを跳ね返しor跳び込みでプレッシャーをかけていこう。弱攻撃によるケンセイは，マッドマンの弱攻撃のほうが強いのであまりしないほうがいい。

跳び込みに対しては，近いならしゃがみ強パンチでも立ち強キックでもOKだが，めくりと遠距離からのジャンプ強キックはガードすべし。

永久機関は，起き上がりにキチンとしゃがみ弱キックを重ねれば，マッドジャイロで撃退されることはないぞ。

VS ジャック 辛口

遠距離で待ちながら，フェイントの合い間の奇襲にすべてを賭ける。

ジャンプ弱パンチを対空攻撃で落とすのは困難なので，打点が高い場合はガード投げを狙い，あとはコンビネーションが終わるまでガードを固めよう。

永久機関に持ち込む場合，垂直昇りギロチン～では起き上がりジョーズアタックで尻を掻かれる。斜め昇りギロチン～なら回避できるので，すぐさま追いかけて後方に投げ，再び永久機関に持ち込もう。ただし，スピード重視の強ジョーズアタックには逃げられる。

VS リョフ 辛口

リョフには起き上がり無敵必殺技がないので，追いつめれば勝ち。ただし地上戦で槍に対抗する手段が，跳び込みからのコンビネーションかバクチの突進技しかない。跳び込めるチャンスがくるまでひたすらガードだ。

槍の先だけを当てられる遠距離からの跳び込み（気功蹴も含む）にはガードor逃げるしかないが，真上にくるようならしゃがみ強パンチで撃墜できる。

●火炎拳，槍乱舞……スカしたら，攻撃の終わりぎわにマッスルボンバーか強・超ドロップキック。

★対★戦★攻★略★ キャプテンキッド

C.KIDD

基本戦略 カウンターを与えるか？ カウンターを食らうか？

万能と言われたキッドの弱点

基本戦法は三つに集約できる。弱攻撃の連打やシャークナックルによるケンセイ，遠距離ON強キックやシャークキックによる奇襲，スパイラルキックやハイパーヤクザキック（以下，ハイパーヤクザ）によるガード後orカラ振りへの反撃――。キッドは，徹底した攻撃派と思われがちだが，実際は相手の能力や行動に応じて攻め手を変えなければいけないキャラなのだ。

その要因も三つに集約できる。

①ジャンプが遅い（滞空時間が長い）ので，撃墜されやすいこと。シャークキックという特殊攻撃があるものの，跳び込みに関するリスクは，ほかのキャラよりも大きいのだ。

②必殺技への依存度が大きいため，カウンター・ダメージを受けやすいこと。

③その必殺技の大半に前後のスキがあること。ヒットすれば反撃を受けない（相手をダウンさせられる）が，ガードされるorカラ振りすると一気にピンチを迎えてしまうのだ。

キッドならではの奇襲攻撃

ここで，奇襲に役立つ「昇り（逃げ）シャークキック」を紹介しよう。これは，シャークキックをジャンプ直後にだすもので，操作は「↖or↗→Bボタン押しっぱなし→↘」。この技は，中間～接近戦において，相手の強攻撃や必殺技を誘発し，それをジャンプで回避しつつ，シャークキックで反撃するために使う。中間距離では前方ジャンプ（昇り）から，近距離では後方ジャンプ（逃げ）から仕掛けていこう。

◀この位置から仕掛けるのが理想だ

そのほかの有効な技（右ページの補足）

●パイレーツシップ……攻撃判定がでるスピードは，シャークナックルよりも一瞬遅い。しかし，攻撃判定が下段（地面スレスレ）にあるので，相手の下段攻撃でせりだした身体へヒットさせるのに適している。中間距離での攻防に組み込もう。

●しゃがみ強パンチ……攻撃した瞬間（腕が伸びきっていない状態）は，食らい判定が小さいので対空攻撃になる。キャンセルもかかるが，攻撃速度や前方へのリーチは近距離立ち強パンチより劣るため，連続攻撃には適さない。

●ななめジャンプ強パンチ……しゃがんだ相手にもギリギリ当たるので，ジャンプ攻撃，しゃがみ弱パンチ，弱シャークナックルなどをガードさせて逃げ強パンチ，といった連係が使える。

●遠距離ON弱パンチ……スピードはOFFのときに劣るが，食らい判定がニュートラル状態と変わらないため，ほとんどの突進技を止めることができる。ただし，相手によっては，しゃがまれると当たらないことも。単発の場合は，エリック，ジョニー，ジャック，リョフ，ゼウス以外。連続攻撃の場合は，ハンゾウ，J.カーン，リョウコ，シュラ，マッドマンが該当。必殺技のハイパーヤクザも同様のことが言える。

消極的と言われれば，それまでだが……

スピード重視を選んで，ハイパーヤクザや遠距離ON強キックの攻撃範囲を広げ……と言いたいところだが，必殺技を主体とするキッドにとって，防御力を欠いてカウンター・ダメージを増長させるのは望ましくない。……と，くればわかるように，キッドの適任タイプは防御力重視かノーマルだ。攻撃力重視を選び，カウンターのハイパーヤクザやスパイラルキックで短期決戦を狙ってもいい。まあ，いずれにしても地道に攻めることが基本なので忘れずに。一応，スピード重視も相手によっては使えることを追記しておこう。

▲スピード重視のハイパーヤクザはここまで届く。しかし……

有効な技 ローリスク・ハイリターンとなる攻撃はないと思え

ハイパーヤクザキック

移動スピードが速く，見た目以上に攻撃判定が長いため，ガード後の反撃，遠間からの急接近，そして連続攻撃に使える。着地のスキも少ないので，キャンセルから強ハイパーヤクザ→逃げ強パンチという奇襲が強力だ（そのあとの反撃が怖いが）。

遠距離ON強キック

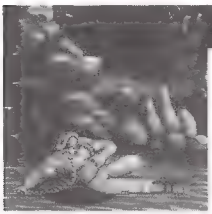
比較的，攻撃判定の出現が早く，リーチも長い。身体を浮かせるので，足払いをスカしつつ攻撃することが可能だ。ただし，うかつに近距離で使うと，弱攻撃のケンセイで簡単に止められてしまう。足先が当たるような遠間から仕掛けるのがベストだ。

シャークキック

奇襲＆カウンターに使う。攻撃の形態から予想できることだが，斜め上方向への対空攻撃が強力なキャラや，ガード後に突進技で反撃できるキャラには使用をひかえること。攻撃のバリエーションは減ってしまうが，負けるよりはマシだろう。

シャークナックル

攻撃後のスキは，どの飛び道具よりも少ない。相手の起き上がりに弱を重ね，ダッシュやジャンプ弱キックで追いかけるのが常套手段だ。飛び道具なので，跳ね返されるのは仕方ない。どうせなら，さらにソレを跳ね返すぐらいの技量を持ちたい。



しゃがみ弱キック

リーチが長く，ケンセイに使える。しかし，攻撃&食らい判定が完全に一体化しているため，カラ振りする間合いから仕掛けるのは望ましくない。連打の効くしゃがみ弱パンチや，相手の足払いを一方的にツブせる遠距離立ち弱キックとあわせて使おう。

斜めジャンプ弱キック

めくりを狙えるうえ，当たると相手が長くのけぞるのが特徴。ただし，真下からの攻撃に弱い。ななめジャンプ強キックやシャークナックルをからめて使おう。これ以外のジャンプ攻撃では，食らい判定の小さい垂直ジャンプ弱パンチが使える。

コンビネーション

AとBは，どちらもカウンター狙いだが，最後の技はガードされるとマズイので，ムリに組み込む必要はない。Cはケズリ狙いで，最後まで強制ガードさせたうえに間合いが離れるため，反撃されにくい。跳ね返しされる恐れはあるが，シャークキックやスパイラルキックでケズるよりは安全だ。

- A：しゃがみ弱パンチ → しゃがみ弱キック → 遠距離ON強キック → スパイラルキック
- B：しゃがみ弱キック → スパイラルキック → シャークアッパー
- C：近距離立ち弱キック×1～2 → しゃがみ強キック → 強・バイレーツシップ

連続3段 デルタショック

近距離立ち弱キック → 近距離立ち強パンチ → 強ハイパーヤクザキック

ここでは3段だが，前方ジャンプ弱キックや弱シャークナックル（ダッシュで追う）からつなげて4段攻撃にすることも可能だ。ハイパーヤクザが仕掛けやすいように，あらかじめレバーを前方に入れておくといいだろう。問題は，相手によっては，しゃがまれるとハイパーヤクザがスカる可能性があること（左ページの本文参照）。

攻撃力
38
気絶値
4

連続5段 クレセントブレイク

前方ジャンプ強キック → 近距離立ち弱キック → 近距離立ち強パンチ → スパイラルキック（2回ヒット）

キャンセルでスパイラルをだすのが超高難度。立ち強パンチによるヒットマークが消える瞬間に，コマンドを入力するのがコツだ。ハイパーヤクザで代用する手もある。

攻撃力
65
気絶値
6

キャラ別攻略法

VS ハンゾウ 中辛

遠距離ON弱パンチ，遠距離ON強キックのケンセイを使った待ち戦法が有効だ。烈光斬への対処は的確に行なおう。ただ跳ね返すだけではラチがあかないので，飛び道具で消すか，早めのシャークキックで反撃したい。見てから跳び込むと，光龍破を食らうぞ。

シャークアッパーは，遠間からの跳び込みと忍者レッグラリアートに対して使おう。

●忍法光輪渦斬……地上なら早めのしゃがみ強パンチ，空中なら高位置からのシャークキックで撃退できる。

VS フウマ 中辛

基本は対ハンゾウ戦と同じく後手の戦い（待ち）になる。しゃがみ弱or強キックはツブされやすいので，使わないように。なお，フウマのジャンプは軌道がハンゾウと異なるため，バックステップ→遠距離OFF強キックでケンセイor撃墜できるぞ。

●忍法風輪華斬……しゃがみ強パンチか早めのシャークアッパー。

●爆裂究極拳……早めのスパイラルキック。引きつけたり，シャークアッパーにすると負ける。画面端での重ね爆裂究極拳には垂直ジャンプ強キック。

VS ドラゴン 激辛

ここでも遠距離ON弱パンチ，遠距離ON強キック(以下ソバット)，ハイパーヤクザが使える。問題は，三角跳びからの攻撃。早めの遠距離OFF強キックか，バックステップ→ソバット，あるいはハイパーヤクザで三角跳び自体をツブそう。なお，シャークアッパーとシャークキックは，よほどの状況でないかぎり使わないように。

●飛び足刀……ガード後の強ハイパーヤクザか，ダッシュ→投げ。

●百烈蹴……遠距離ON強キック。間合いが合っていればスパイラルキック。

VS J.カーン 甘口

こちらの跳び込みやシャークキックは，立ち強キックか蒙虎羈極道で簡単に返されてしまう。ならば，蒙虎羈極道を撃退できる長所を活かし，防御力重視の「待ち」にでたほうが確実。三角跳びはシャークアッパーで撃墜できるし，立ち強キックやダッシュ→投げには，しゃがみ弱パンチで対処できるからだ。あとは，シャークアッパー&ナックルの乱発だけ避ければいい。

●蒙虎羈極道……ガード後の強ハイパーヤクザ。撃退したければ，ON弱パンチ連打かシャークアッパー。

VS ラスプーチン 辛口

キッドはジャンプが遅いので，空中ファイアーをかわしやすい。早めの昇り強キックでツブしたり，ダッシュや強ハイパーヤクザで下をくぐることも可能なのだ。そこで，（ファイアーボールを含めて）ムリに跳ね返しは狙わず，確実に攻撃が当てられるときだけ攻め，相手を追いつめていこう。相手が空中ファイアーを多用すれば，イヤでも追いつめられるハズだ。

地上戦では，立ち弱キックの足先で基本技をツブしていこう。シャークキックは反撃されやすいのでひかえめに。

VS ジャンヌ 辛口

スタート前後の間合いで攻撃を誘い，シャークキックなどでカウンターを狙うのが理想だが，ガードされると反撃が怖いし，ただウロウロしているとジャスティスソードで斬られてしまう。レバーを後方に入れてタメを維持しつつ，ソバット，ON弱パンチをケンセイに使おう。相手の跳び込みには遠距離OFF強キックで対処できるが，遠間だと足先をツブされてしまうぞ。

●ファイアーバード……ガード後のしゃがみ強パンチ→ハイパーヤクザ。確実にいくなら遠距離ON強パンチ。

VS ブロッケン 激辛

前方ジャンプ弱キック，ハイパーヤクザなどで接近したら，しゃがみ弱パンチorしゃがみ強キックで押しまくる。攻撃が届かなくなったら，遠距離ON強キックやハイパーヤクザで間合いをつめ直そう。スパイラルキック，シャークキックの奇襲も有効だが，相手に確実&強力な反撃手段があるのでオススメできない。

●ロングスパークサンダー……ガード後のハイパーヤクザ（スピード重視の必要はないが，終わりぎわを重ねられると間に合わないこともある）。

VS マッスルパワー 甘口

マッスルのしゃがみ弱&強キックは，ソバットで簡単に返せる。しかし，そのON強キックは相手の立ち弱キックでツブされてしまうので，しゃがみ弱キックもケンセイに混ぜて立ち弱キックを封じておこう。こちらからの跳び込み（シャークキック含む）は撃墜&反撃されやすいので要注意。なお，相手がスピード重視以外なら，近距離立ち弱キックで100段攻撃が成立するので，スキあらば使ってみよう。慣れないうちは，途中で立ち強パンチ→ハイパーヤクザに移行してもいい。

VS キャプテンキッド 辛口

ソバットを遠距離ON弱パンチでツブせるのが大きい。必殺技の乱発は避けたいが，飛び道具ならキャンセルからのケズりや，跳ね返させて相手のタメを解除するのに使えるぞ。

●シャークアッパー……ガード後のしゃがみ強キックか投げ技。

●スパイラルキック……ガード後の遠距離ON強パンチorしゃがみ強キック。

●シャークキック……ガード後の強ハイパーヤクザ。打点が高かったときはハイパーヤクザの前に一瞬だけ歩くorダッシュすること。

VS エリック 中辛

大きく間合いを広げ，ハイパーヤクザで奇襲をかけるか，ダッシュで接近戦に持ち込もう。有効な攻撃はソバットにしゃがみ弱パンチ，そしてシャークキックだ。打点が低ければ絶対に反撃されないぞ。相手の跳び込みには，近場なら遠距離OFF強キックで返せるが，遠間やめくりのときは，ガードorバックステップしたほうがいい。タイプは防御力重視がオススメ。

●ロングホーン……しゃがみ弱パンチでツブすか，ガード後の強ハイパーヤクザ（タイミングが合えば確実）。

VS リョウコ 辛口

こちらのジャンプ攻撃は，すべて戊殺掌で返されるが，地上戦はリーチがあるぶん，キッドのほうが有利だ。基本戦法でイッキにカタをつけよう。

ただし，戊殺掌などで転ばされると，めくりからのラッシュが待っている。シャークアッパーでの撃墜は考えずに，バックステップorガードで対処しよう。固め投げをされそうになったら，立ち弱キックが有効だ。遠間からの飛び込み&飛燕拳ならOFF強キックで返せるぞ。

●戊殺掌……カラ振りにはしゃがみ強キック。ガード後はON強パンチ。

VS シュラ 激辛

相手の弱攻撃にソバットがツブされ，跳び込んでもしゃがみ強パンチなどで返されてしまう（弱シャークを追いかけてからでも）ので，かなり悲しい闘いとなる。極端な話，スパイラルキックをカウンターとして当てていくしかない。地上戦をメインにし，しゃがみ弱キックからの飛び道具でケズっていこう。そして，相手がケンセイを多用しはじめたところにスパイラルキックを使うのだ。

●ダブルニーキック……ガード後のハイパーヤクザ（かなり余裕）。

VS ジョニー・マキシマム 中辛

遠距離ON弱パンチをギリギリの間合いで使えば，ショルダーチャージングクラッシュや大半の基本技がツブせる。ヘタに間合いをつめたり，ほかの基本技を使ったりすると反撃されてしまうので，ムダな動きは避け，相手のカラ振りにソバットやスパイラルキック，シャークナックルを当てていこう。カウンターがメインなので，タイプは攻撃力重視がいいだろう。なお，起き上がりのめくりヘッドクラッシュや逃げ強パンチには，シャークアッパーがまず当たらないので注意。

VS マッドマン 中辛

理想の間合いは，スタート時よりも少し近め。ここからソバットやしゃがみ弱キックでケンセイしつつ，カウンターのスパイラルキックを狙ってみよう。接近戦は不利なので，弱攻撃やバックステップで回避したい。相手の跳び込みには，前述の間合いさえ保てば，OFF強キックで撃墜できる。ただし，垂直ジャンプには手をださないこと。強パンチで返されてしまうぞ。

●マッドカッター……近場ならしゃがみ強パンチ（負けることも）。遠間ならOFF強キックか弱ハイパーヤクザ。

VS ジャック 辛口

こちらの攻撃は，相手の遠距離立ち強パンチでツブされてしまう。ギリギリの間合いでカラ振りを誘い，ソバットorスパイラルキックを当てていこう。ON弱パンチによるケンセイも有効だ。相手の跳び込みは，遠間なら遠距離OFF強キックで返せるぞ（近場だとマズい）。なお，アイアンクロールにはシャークアッパーが当たらない。起き上がりに重ねられたときは，ガードorバックステップしよう。

●アイアンクロール……ガード後の遠距離ON強キックかスパイラルキック。

VS リョフ 辛口

中間距離では大半の基本技がツブされてしまう。シャークキックもリスクが大きいので，ひかえめに。結局，有効な攻撃はハイパーヤクザだけになる。しゃがみ強キック→ハイパーヤクザ，ハイパーヤクザ→バックステップなどの連係で攻めよう。相手の跳び込みには，遠距離OFF強キック（負ける場合もある）か昇り弱パンチが使える。ハイパーヤクザで下をくぐるのもいい。

●気功獄……近場なら引きつけてシャークアッパー。遠間なら早めのスパイラルキック。

★対★戦★攻★略★ エリック

ERIK

基本戦略　相手の動きに合わせ，1発1発を確実に当てていこう

太い足を使って攻めていけ！

右手にオノ，左手にタテ，頭には巨大な角のついたカブト，そしてそれを支える巨大な身体。バイキングの勇士エリックは，攻防，遠近すべてにおいて充実した技を持ち，バランスのとれた強さをほこる。唯一，高速連打の効く技を持っていないことが欠点だが，いずれ劣らぬ広く長い攻撃と，それを状況にあわせて的確に繰りだす能力があれば，十分にカバーできる。

まずは，遠距離立ち強キック（リーチがあり攻撃速度もまずまず）が届く間合いを起点に，強キックと見せかけてのブリザードブレス，いきなり足元を狙うしゃがみ強パンチ，あるいは蹴り足がずっとでているうえに攻撃判定も広いジャンプ強キックなどを使い，つかず離れず闘っていこう。

また，奇襲技として，遠距離ON強パンチ（スキは大きいがリーチが長くケンセイの攻撃もツブしてしまう）をだしてみたり，相手の技に無敵時間を合わせて近距離からロングホーンを使うという手もある。乱用は禁物だが，ときどきだすと効果的だ。

跳び込んだあとの攻撃だが，オススメは近距離立ち強キックorしゃがみ強キック。この技にはキャンセルがかかるので，そのままブリザードブレスやトールハンマーにつなげてケズっていけば，かなりのダメージを与えられる。しゃがみ弱パンチ&キックの連打からわざと一瞬間を置いてしゃがみ強キックを使ったり，しゃがみガードしている相手を押しツブす昇り弱キックを利用するのもいいだろう。

対空攻撃に関しては，タメができていればロングホーンが一番確実だ。ただし，タイミングをまちがえるとガードされたり，逆に撃墜されたりしてしまう。強・弱の無敵時間の差をおぼえて，相手の着地寸前にちょうどヒットするように調整したい。タメがないときは，OFF弱パンチか逃げ強パンチorキックがいいだろう。めくり攻撃を撃墜できる唯一の技・OFF強パンチは，攻撃判定がオノを振った直後の一瞬しかでないのでタイミングはキビしいが，できれば会得しておきたい。

「待ち」も強し！

エリックは，いわゆる「待ち」の戦法も可能だ。

基本的には，しゃがんで様子を見ながら相手が近づいてくるのを待ち，射程圏内に入ったら遠距離立ち強キックかブリザードブレス。跳んできたら逃げ強パンチorロングホーンで撃墜する。遠距離でウロウロする相手には，エーギルヘブリングやトールハンマーで行動をケンセイしてやるのだ。

消極的ではあるが，かなり有効な戦法であることはマチガイない。前に述べた「攻め」の戦法と併用すると，なお効果的だろう。

▲相手キャラの性格に合わせた柔軟な攻めと守りが，エリックを鉄壁の男にする

攻撃力重視で完膚なきまでにたたきツブせ！

エリックは圧倒的に攻撃力重視が強い。ただでさえ強力なパワーがさらに上がるので，まさに一撃必殺といったカンジになる。とくに問題がない相手に対しては，これを選択するのがいいだろう。ただし，彼は一度受けに回ると案外モロイところがある。その鉄壁のガードを跳び越えてガンガン攻め込んでくるハンゾウ，フウマ，リョフ，および待ち仲間（?）のJ.カーンに対しては，防御力重視を選んでおこう。

また，スピード重視は，巨体に似合わぬ移動速度を得られるので，接近戦の苦手な相手へ攻め込むのに有効だ。

▲攻撃力にまかせて，どんどん攻めていこう。2発くらっても一撃返せれば十分だ

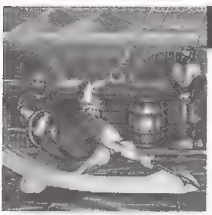
有効な技　確実にヒットさせれば破壊力は満点

遠距離立ち強キック

攻撃速度がそこそこ速くリーチも長い。カラ振ると足に攻撃を食らうので，相手に確実に届く距離でだそう。ケンセイの攻撃がウルサイなら，攻撃速度は遅いが，リーチが同等で腕とオノの部分が無敵の遠距離ON強パンチをブチ当ててやろう。

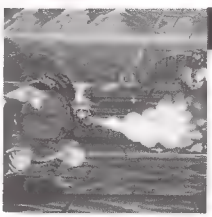
ジャンプ強キック

蹴り足に食らい判定がなく，しかも攻撃が引っ込まない跳び蹴り。横方向に強いが真下からの攻撃にはやや モロいので，跳び込むときは，下方向に強いジャンプ強パンチと使いわけていこう。どちらの技も「逃げ」でだすことで対空攻撃にもなる。



しゃがみ強パンチ

しゃがみ攻撃にしてはリーチが長く，キャンセルもきく。立った状態から奇襲に使うほか，コンビネーションの一環としてケズリに利用しよう。しゃがみ強キックはこちらより技のでぎわが速いが，リーチがやや短い。より接近した状況で有効だ。

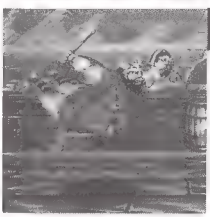


ブリザードブレス

目の前に冷気を吐きだすこの技は，中間距離では奇襲技，近距離ではコンビネーションの最後に入れてケズリに使える。攻撃のスキの大きさは，スキの少ないトールハンマーと併用してカバーしよう。また，遠距離なら 対空攻撃にもなる。

ロングホーン

突進技だが，飛行速度が遅いので攻めの手段には役立たず。技のでぎわの無敵時間を利用した対空＆カウンター技として使うのが正しい。弱と強で無敵時間の長さがちがい，引きつけてだすなら弱，無敵時間を目いっぱい使いたいなら強でだすべし。



フライングボディプレス

ジャンプ強キック＆パンチが強いので見落とされがちだが，近距離から前方ジャンプでめくり攻撃をすることが可能なのだ。相手にくぐり投げされそうな状況でとくに効果を発揮する。使えない投げ技・ハリケーンドロップも，これからなら狙える。

コンビネーション

キャンセルのかかるしゃがみ強パンチ＆キックを使えば，組み合わせは多彩。ガンガンケズりまくろう。トールハンマーの連発は一見鉄壁だが，相手はガード後すぐ動けるようになるので，ダッシュで踏み込まれる場合がある。そこで，連発すると見せかけて，しゃがみ強キックなどを使おう。

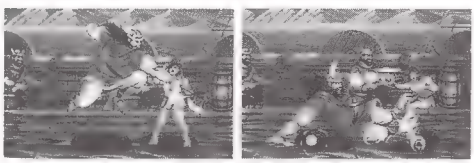
A	ジャンプ強キック	→	しゃがみ強キック	→	弱トールハンマーX1~2	→	弱ブリザードブレス
B	弱エーギルヘブリング	→	(ダッシュ)しゃがみ強キック	→	弱トールハンマー	→	しゃがみ強パンチ
C	めくりフライングボディプレス	→	(立ち弱キック)	→	昇り弱キックor ハリケーンドロップ		

連続2段　ノーザンクロス

ジャンプ強パンチ → しゃがみ強キック

攻撃力 36
気絶値 4

エリックのジャンプ攻撃からのコンビネーションはいろいろあるが，攻撃が入った場合にオススメなのがコレだ。手軽にだせてダメージも大きいうえに，かなり遠くから（スピード重視なら画面端近くから）でも狙えるのだ。ガードされても，そのままコンビネーションに持っていける利点もある。



連続3段　ダイヤモンドダスト

ジャンプ強キック → 近距離立ち強キック → 弱ブリザードブレス

攻撃力 54
気絶値 6

最初のジャンプ強キックの打点をかなり低くしないと連続攻撃にならないのが難点だ。キャンセルからのブリザードブレスは，確実に弱でだせるようにしておこう。

ちなみに，最後のブリザードブレスは，弱エーギルヘブリングやしゃがみ強キックで代用可能だ。気分で使いわけてみては？

キャラ別攻略法

VS ハンゾウ 中

大技の乱発はひかえて，反撃に重点を置こう。追いつめられていなければ，跳び込みも封じる逃げ強パンチ&キックが効果的だ。接近されてめくり攻撃を連発されたら，先読みで逃げ強キックor立ち弱パンチorダッシュで脱出をはかろう。できればOFF強パンチで撃墜したいところだ。

忍者レッグラリアートは，ガードすればこちらの攻撃が先に入るが，何度もやると光龍破がくるぞ。

●烈光斬……跳び越えてジャンプ強パンチ。キックだと越えられない場合も。

VS フウマ 中

フウマのジャンプ軌道はやや低いので，強攻撃をカラ振りするとジャンプからの連続攻撃を食らう可能性が高い。ゆえに慎重な闘いが要求される。垂直ジャンプ強キックやエーギルヘブリング，トールハンマーなどのケンセイ技をまじえて，ガード主体で闘っていきたい。思い切って待ちに入る手もある。

跳び込むときは，かなり遠間からのジャンプ強パンチを主体にしよう。炎龍破をだされてもスカせるぞ。

●爆裂究極拳……目前でだされたら，落ちてくるまえにOFF弱パンチ。

VS ドラゴン 激

防御力重視を選び，持久戦に持ち込むしかない。たまには，遠距離ON強パンチでケンセイしながらロングホーンをタメ，三角跳びで突進してきたところに使いたい。あるいは，先読みで逃げ強キック&パンチやOFF弱パンチをだしておく。こちらから跳び込む場合は，対空用のジャンプ強キックと対地用のジャンプ弱&強パンチを併用したい。

端に追い詰められたら，コンビネーションの合い間をぬってロングホーンか，離れていくところをダッシュで追いかけよう（脱出＋三角跳び封じ）。

VS J.カーン 辛口

蒙虎霸極道や立ち強キックで返されるので，攻めは効かない。防御力重視での待ち勝負だ。体力が減ると攻めざるを得なくなるので，こちらから少しずつでもケズって主導権をとろう。

ケズリには遠くからのエーギルヘブリングやブリザードプレスが最適だが，それを狙って三角跳びやモンゴリアンアタックがくる。誘っておいて，逃げジャンプ攻撃で撃墜するタイミングをつかんでおこう。近距離で蒙虎破極道を読んだ場合は，ジャンプ弱キックを遅めにだすと上からツブせるぞ。

VS ラスプーチン 中

(空中) ファイアーボールを先読みして跳び込みたい。ジャンプ強攻撃を早めにだせば，撃墜もされにくいぞ。

接近できたら，ジャンプ弱キックやめくりフライングボディプレス，しゃがみ攻撃をメインにして攻めつづけたい。でぎわ無敵のアクセルスピンがコワイので，地上戦は先端が無敵のパンチ攻撃を使っていこう。

なお，ファイアーボールをしゃがみガードで受けると，直後のジャンプ強パンチが防げないぞ。受けに回った場合，ガードの見極めが重要だ。

VS ジャンヌ 中

離れすぎるとオーラバードがくるし，近いとめくり弱or強キックがくる。基本技のリーチもジャンヌのON弱パンチや遠距離ON強パンチのほうがやや長いので，不足分はダッシュでの踏み込みでカバーしたり，ジャンヌの攻撃のカラ振りにカウンターを当てていこう。

待たれた場合は，ジャンプでの接近はまず不可能。フラッシュソードの外側からブリザードプレスがギリギリ届くので，それでケズっていこう。中間距離でうろついてジャスティスソードの誘発を狙うのもいい。

VS ブロッケン 辛口

遠くにいると一方的にケズられるので，接近しなければならない。ダッシュからの遠距離ON強パンチなどをイカクに使って敵の飛び道具や強攻撃を誘発し，そのスキに跳び込みを狙っていこう。互いに画面端ぐらいからのジャンプ強パンチなら，ハリケーンアームにも勝てるぞ。強攻撃を見切ってのロングホーンも，たまに使うと有効だ。

空中戦では，先読みで弱パンチか強キックをだしておくか，狙って強パンチだ。接近できたら，弱攻撃連打とジャンプ攻撃を使って攻めつづけよう。

VS マッスルパワー　辛口

接近されると，ギロチンドロップがコワイ。距離をとってガードを固めつつ，いきなり踏み込んで遠距離立ち強キックやブリザードブレスをだしていく，ヒット&アウェイがいいだろう。

突進技はロングホーンで返すのが確実だが，読めればバックステップ→近距離立ち強キック→弱ブリザードブレスが狙える。ジャンプ攻撃を仕掛ける場合は，強キックと見せかけての昇り強パンチ，しゃがみガード不可の弱キック，めくりになるフライングボディプレスなど，いろいろ使いたい。

VS キャプテンキッド　中辛

突進技を撃退するブリザードブレス&遠距離ON強パンチと，やや遠間からのジャンプ強キックで，空中と地上の両面から積極的に押していこう。しゃがみ攻撃をカラ振りすると各種必殺技で反撃されるので，一歩の踏み込みが間に合わないようならガードすべし。

●シャークキック……ガード後にダッシュ→遠距離立ち強パンチか，昇り強パンチ。足元めがけてくるようなら，昇り強キックで早期撃墜する。

●ハイパーヤクザキック……ガード後にしゃがみ強キックがほぼ確実に届く。

VS エリック　中辛

お互いに動作が大きいので，相手の技を読むことと攻めのバリエーションの豊富さが勝敗を分ける。156ページで書いた基本的な戦法を守り，待ちと攻撃を使いわけていこう。動きとジャンプがゆっくりなぶん，ブリザードブレスや逃げ強パンチがかなり有効だ。

徹底的に待つ相手には，ジャンプ強パンチの先を当ててロングホーンのタイミングをズラしたり，ブリザードブレスで地道にケズるべし。ロングホーンはそのままロングホーンで返されるので，対空&反撃にのみ使おう。

VS リョウコ　甘口

後方ジャンプ攻撃やバックステップでの「逃げ」に，逆襲の攻めを混ぜていく。後方ジャンプ攻撃は逃げ強キックが無難だが，間合いを詰めてくるようなら強パンチを上からかぶせてやろう。こちらからのジャンプ攻撃は，よほどの奇襲か間合いをはかっての強パンチ以外は，戊殺掌で撃墜されてしまう。攻めるときは，居合蹴りと戊殺掌をツブせる遠距離ON強パンチをメインに使いつつ，カラ振りしないようにしゃがみ攻撃を当てていこう。

●飛燕拳……逃げ強キックでOK。

VS シュラ　辛口

離れると突進系の必殺技でどんどん攻めこまれる。立ち強攻撃の間合いの少し外から，遠距離ON強パンチ&キックに，しゃがみ弱キックやON弱パンチのケンセイをまじえて接近を阻止しよう。ブリザードブレスは，カラ振るとタイガーファングで逆襲されるので，確実に当てること。こちらから跳び込む場合は，対空攻撃をスカせる遠距離からのジャンプ強パンチorめくりフライングボディプレスを活用したい。

なお，しゃがみガード不可の逃げ強パンチには注意。

VS ジョニー・マキシマム　甘口

ジョニーはライトニングタックルの無敵を利用した攻撃回避&反撃と，ショルダーチャージングクラッシュからのコンビネーション，あるいはいきなりの跳び込みを狙っている。こちらは，攻撃のとどかない遠距離からダッシュ→遠距離ON強パンチorしゃがみ強パンチや，ジャンプ強キックでダメージを与えていこう。必殺技を多用する相手には，垂直or逃げ強キックも効果的だ。

転ばせたら，遠距離からブリザードブレスを重ねるか，めくりフライングボディプレスを狙うべし。

VS マッドマン　中辛

端に追いつめられて連続的に攻撃を食らうと，ロングホーンしか返し技がないので，とにかく寄せつけないようにしよう。マッドマンはあまり対空攻撃が充実していないから，遠距離立ち強キックやジャンプ強キックなど，基本技でどんどん攻め込んでいきたい。

なお，トールハンマーやブリザードブレスは，ジャンプやON強キックなどで跳び込まれる可能性が高く危険。

ちなみに，遠距離でマッドマンアタックをだそうとしていたら，強エーギルヘブリングをヒットさせられるぞ。

VS ジャック　辛口

基本技のリーチは互角だが，ジャックのほうが技の速度が速い。正面から攻撃し合うと不利なので，バックステップや後方ジャンプを使って間合いをとりながら，カウンターを狙おう。相手の攻撃にロングホーンをあわせるのも効果的だが，アイアンクロールには勝てないのでホドホドに。

跳び込む場合は，先に跳んで強&弱パンチをだせば，相手のジャンプ弱パンチに勝てる。なお，地面をはうジャックのしゃがみ強キックは，ジャンプ弱キックor強パンチで粉砕可能だ。

VS リョフ　辛口

相手を追いつめたほうが優位に立てる。ジャンプ攻撃を活用して押していきたいが，OFF強パンチや逃げ強パンチでの撃墜がコワイ。リョフの地上でのケンセイ強攻撃にロングホーンをあわせて，動きを封じておきたいところだ。

問題はリョフに上をとられた場合。ロングホーンがまったく効かないめくり強キックの対処法は，やや遅めのOFF強パンチか，ダッシュでくぐっての投げしかない。つねに警戒していないと迎撃が間に合わないので，めくられないよう間合いには注意しよう。

★対★戦★攻★略★ リョウコ RYOKO

基本戦略 相手のスキをついていこう

基本戦法は相手の攻撃を受けないこと

全16キャラのうち，もっとも当たり判定が小さいリョウコ。反面，連続攻撃を食らうと，気絶しやすいという欠点もある。

飛び道具を持っていない，ケンセイの攻撃も多くない。相手に防御力重視を選ばれたら，戊殺掌以外にケズる攻撃さえない。残る武器は広めの間合いを持つ二段背負い投げと，素早い動き。この二つの武器を有効に活かすためには，相手の攻撃から逃げながら接近するチャンスを見いだし，投げ技や連続攻撃に持ち込むことが重要だ。

カクランさせてスキをうかがえ

敵の攻撃を受けないためには，当たり前のことだが，相手の攻撃の間合いにいないことが一番確実だ。ダッシュorバックステップを使いこなして，間合いを調整していきたい。

ほかの高速な移動手段としては，飛燕拳や居合蹴りがあげられる。ただし，飛燕拳は三角跳びをしたのち，一直線に跳び込んでいくので軌道を見切られやすい。三角跳びの高さに変化をつけたり，わざと飛燕拳をださないといった，相手に読まれない工夫をしていくことが必要だろう。

居合蹴りは食らい判定がわりと大きく，危険をともなう。相手を画面端に追いつめたときや，スキの大きい技をカラ振らせたとき，あるいは相手が逃げジャンプをしたときなどに使うと効果的だ。

跳び込みをどう返すか

リョウコの対空攻撃には，決め手となるモノがない。戊殺掌や近距離立ち強パンチがあるが，近い間合いから跳び込まれると，昇りの垂直ジャンプ強キックぐらいしかない。そこで，近距離で相手がジャンプしたら，ダッシュをして下をくぐり，裏から二段背負い投げだ。ただし，相手のジャンプの軌道にもよるし，フェイントをかけられると終わりなので，これも確実とは言いがたいが。

とりあえず投げることを考える

さて，二段背負い投げまでのプロセスを考えてみると，①相手が投げ間合いにいるとき，②相手の攻撃を受けてから，③小技で相手を固めておいてから，と大きく三つに分けられる。

①については，普通に投げるだけなのだが，そう簡単に相手も接近させてくれるハズもない。しかし，リョウコのスピードならば，巧みな奇襲で近寄ることも可能だ。たとえば，突然のダッシュや，画面端ならば居合蹴りや首切り投げ，といった方法もある。

②は，いわゆる「食らい投げ」「ガード投げ」だ。相手の跳び込みをわざと食らって（ガードして）おいて，二段背負い投げに持ち込む。

③の固め投げは少し練習が必要。ジャンプ攻撃などで接近してから，何かしらの弱攻撃を当てて投げる。コツは，弱攻撃のあと，ワンテンポ遅らせてコマンドを入れることだ。弱攻撃のあとの投げを警戒している相手には，弱攻撃をはさまずに，直接投げてしまおう。

スピード重視で動きまわれ

すばやく相手のそばに接近して二段背負い投げをキメる，トボしい対空攻撃をくぐり投げでカバーするといったリョウコのテクニックを使いこなすには，やはりスピード重視型がオススメだ。しかし，攻撃力がある相手や，強力な連続攻撃を持つ相手に対しては，防御力重視を選んだほうが得策だろう。動きがニブい相手には，攻撃力重視を選んで一気にたたみかけてもいいが，防御力が低下するため気絶した時点で負けが決定してしまう。

相手のタイプを分析し，もっとも有利に展開できるタイプを選ぼう。

▲スピード重視ならば，めくり攻撃も狙いやすく，攻めのバリエーションが増えるぞ

有効な技　少ないチャンスを活かして華麗に闘え

しゃがみ強キック

リョウコの持ち技の中で，遠距離ON強パンチにつぐリーチをほこる。攻撃判定がでている時間が長いことから，一歩退いたうえで対空攻撃として使ったり，無敵時間を持たない相手の起き上がりなどに重ねておくと吉。一応キャンセルもかかる。

飛燕拳

三角跳びからしか仕掛けられないことから，相手に行動や軌道を読まれやすいのが最大の欠点。食らい判定もわりと大きい。が，三角跳びの高度や，跳ね返ったのちにだすタイミングを調整することで，相手のミスを誘うことが可能だ。

二段背負い投げ

広めの間合いを持つ強力な投げ技。リョウコを使い，相手に確実にダメージを与えるためには，「いつ二段背負い投げが狙えるか」を熟知しておく必要がある。左ページに，その狙いどころについて書いてあるので，しっかりとマスターしておこう。

戊殺掌

肩から上が無敵になるので，打点が高い跳び込みはこれで返せる。また，わりと攻撃判定が大きく，近距離で混戦時に置いておくと，相手が勝手に食らってくれる。ただし，中間距離以上で置いても，下段攻撃であっさりツブされるのであしからず。

掌底破

相手の飛び道具をくぐって攻撃することが可能。また，攻撃直後のスキが少ないのでそのまま連続攻撃に持ち込めるし，中間距離からの奇襲としても使える。同系統の技である下蹴は，食らい判定が小さく，ヒットすれば相手を転ばせられるぞ。

背負い投げ

入力時間が必要なくぐり二段背負い投げが間に合わない場合は，基本の投げ技に切り替えよう。ちなみに，近距離ならこの投げだが，遠距離では裸締めに変化する。また，リョウコは空中戦が苦手なので，投げ間合いの広い必殺真空投げも活用したい。

コンビネーション

Aのコンビネーションは三角跳びから飛燕拳に移るまでのタイミングに変化をつけることで，めくりやスカしも狙える。ガードされても，ケズりながら間合いを離せばいい。Bは発展として，しゃがみ弱パンチをはぶいたり，投げとみせかけて昇り垂直強キックで蹴り倒すなどがある。

A	三角跳び	→	飛燕拳	→	近距離立ち強キック	→	弱・戊殺掌
B	めくり強キック	→	しゃがみ弱パンチ	→	二段背負い投げ		
C	遠距離ON強パンチ	→	居合蹴りor首切り投げ				

連続3段　雷落とし（やまなり）

掌底破 → 近距離立ち強キック → 弱・戊殺掌

先読みで相手の飛び道具をくぐりつつ狙える連続攻撃。相手の起き上がりに重ねるのも有効だ。なお，戊殺掌は強でだすと，攻撃のでるまでが一瞬遅く，相手に届かないときがあるので，必ず弱を使おう。発展技として，掌底破→二段背負い投げor首切り投げや，掌底破→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キックなどがある。

攻撃力
46
気絶値
6

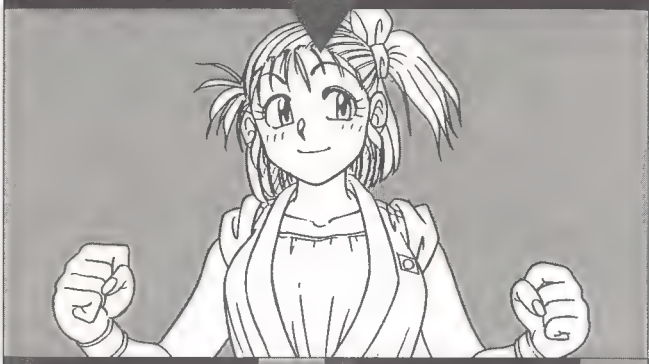
連続4段　龍神落とし（たつじん）

めくり強キック → (しゃがみ弱パンチ) → 近距離立ち強キック → 強・居合蹴り

難度がやや高いので，慣れないうちは，しゃがみ弱パンチをはぶいた連続3段にしたほうが確実で，しかもラクだ。最後の居合蹴りは弱・戊殺掌でも代用可能。

攻撃力
48
気絶値
6

キャラ別攻略法



VS ハンゾウ 辛口

無敵必殺技の光龍破があるので，こちらから攻めていくのがムズかしい。遠距離ON強パンチや遠間からの下蹴でケンセイしながら，遠距離立ち強キック&パンチに対して，カウンターの戊殺掌を狙ってみたい（見切りと先読みが要求されるが）。光龍破をカラ振らせたら，迷わず投げだ。

●忍者レッグラリアート，忍法光輪渦斬……しゃがんでかわすか，早めの戊殺掌。

●烈光斬……下蹴りor掌底破，または打点高めのジャンプ強キック。

VS フウマ 激辛

ハンゾウにもおとらない必殺技に加えて，リーチ&スピードともにすぐれた基本技をそなえ持つ。少しでも気を抜くと，強攻撃の連発を食らって気絶させられてしまうので，防御力重視を選んで持久戦に持ち込もう。もっとも，スピード重視をフルに活かして相手の攻撃をかわし，なおかつカクランも計れれば，ソレに越したことはないが。

なお，烈風斬はハンゾウの烈光斬よりほんのわずかに硬直が短く，そのぶん，跳び越えての攻撃がムズかしい。

●爆裂究極拳……上昇中に空中投げ。

VS ドラゴン 辛口

相手はヒット&アウェイを基本として攻めてくるので，とにかく近づいて連続攻撃で勝負したい。前進する際には，ドラゴンキックに注意。姿勢を低くしながら接近できる下蹴or掌底破を使ってもいいだろう。

飛び足刀は，間合いギリギリで当てられないかぎり，ガード直後にダッシュ二段背負い投げが使える。積極的に前にでて，中間距離を保つこと。ただし，三角跳びからの速攻を戊殺掌で撃墜するのはムズかしいので，素直にバックステップで逃げるのが得策だ。

VS J.カーン 中辛

蒙虎覇極道は画面端まで追いかけてくるので，バックステップで逃げるのはマズイ。くるのがわかっているのなら戊殺掌を置いておくのがベストだが，間に合わないなら後方ジャンプ強キックで上からツブそう。

相手のジャンプ強キックは下方向に強く，戊殺掌では役不足。くぐって投げるかバックステップで逃げよう。動きがニブいので，攻めまくるのもテだ。

●モンゴリアンアタック……撃墜するなら逃げ強パンチ。ガード後は，投げるか近距離立ち強キック→戊殺掌。

VS ラスプーチン 激辛

基本技のスピードも対等で，おまけに飛び道具までもっている。かなり分の悪い闘いだ。正面から闘っても相手の攻撃判定に負けてしまうので，スピードを活かした奇襲に徹しよう。

ラスプーチンの跳び込みを誘い，素早くくぐって投げたり，高めの飛燕拳からのコンビネーションなどで，わずかでも体力を奪う努力をすべし。

近距離戦では，「置き戊殺掌」をやっておくと，ラスプーチンの手足に食らい判定があるので自滅してくれることがある。

VS ジャンヌ 激辛

ジャンヌの剣やジャンプ弱キックの先端に食らい判定がついていないため，攻撃のぶつかり合いでは一方的に負けてしまうことが多い。しかも，有効な返し技がないジャンプ弱キックの跳び込みを食らうと，大量に体力を持っていかれる。確実にガードするか，バックステップやダッシュで逃げよう。

スキさえあれば，連続攻撃をたたきこむことは可能なので，望みは薄いが食らいついていきたい。

●ファイアーバード……後方ジャンプ強キックで止める。

VS ブロッケン 中辛

ブロッケンの動きがニブいことが救い。くぐり投げやめくり強キックからの攻めでダメージを与えていこう。ただし，相手の強攻撃はリーチが長くスピードもそこそこあるので，中間距離でのムダな動きは避けたい。とくにしゃがみ強キックは異様に長く，飛び道具の跳ね返しを狙おうとしたところにも伸びてくる。跳ね返しよりも跳び込みでの接近を試みたい。

飛燕拳で跳び込む場合は，ハリケーンアームの当たらない超低空かめくりを狙おう。

VS マッスルパワー　中辛

遠い間合いでは，戊殺掌でケンセイしながら，マッスルボンバーは直接orガード後，超ドロップキックはガード後に，しゃがみ強キックで対応しよう。ちなみに，しゃがみ弱キック→マッスルボンバーの連係は，バックステップ→二段背負い投げで返すことが可能だ。難度は高いが，狙ってみたい。

追いつめられると無敵必殺技がないので，しゃがみ弱キック→ギロチンドロップから脱けだせなくなる。アブなくなったら，早めに飛燕拳や居合蹴りでの脱出を試みよう。

VS キャプテンキッド　辛口

飛び道具とのコンビネーションで攻めてくるキッド相手には，確実に跳ね返しを使っていきたい。ジャンヌ戦と同じく，一発食らうと連続攻撃で大量に体力を持っていかれてしまうぞ。

シャークアッパーは攻撃判定が足元から発生するので，ヘタにしゃがみ強キックを重ねたり，飛燕拳で足元を狙うと反撃されてしまう。起き上がりにはしゃがみ弱キックなどでフェイントをかけ，シャークアッパーを誘おう。

●シャークキック……戊殺掌で直接撃墜か，ガード後にダッシュ→裸締め。

VS エリック　激辛

エリックのジャンプ強パンチには，戊殺掌が負けてしまう。遠間からの昇り強キックか飛燕拳で対応しよう。あるいは，着地点を狙って早めに掌底破をだす，というテがある。間合いやタイミングの調整がムズかしいが，すべてのジャンプ攻撃に対応可能だ。

ロングホーンには，マッスルパワー戦で使ったバックステップ→二段背負い投げが使えるが，直接戊殺掌で落としたほうが確実。起き上がりにも，射程ギリギリで戊殺掌を置いておこう。

●トールハンマー……すばやく飛燕拳。

VS リョウコ　甘口

性能が同じなので，純粋にテクニックとパターンの優劣が勝負を決める。

ダッシュやバックステップをコンビネーションに組み入れ，奇襲，奇襲で押していこう。地上戦では，しゃがみ強キックよりも遠距離ON強パンチのほうが，リーチが長くスキも少ない。活用していきたいところだ。

●飛燕拳……正面から必殺真空投げ。あるいは居合蹴りか戊殺掌。

●戊殺掌……攻撃の外からしゃがみ強キック。重ねられた場合は，ガード後に投げることができる。

VS シュラ　辛口

守りに回ると不利なので，返しにくい技を選んで攻めていこう。

中間距離以上では，タイガークロー&タイガーファング防止に立ち弱キックが効果的。ケンセイに使えるぞ。

リョウコはジャンプの上昇速度が速いので，シュラの目前でいきなりめくると，対空のムエタイキックをカラ振らせることができる。落ちてきたところを居合蹴り，または投げてしまおう。なお，二段背負い投げは間に合わない場合が多いので，普通の投げで妥協すべし。

VS ジョニー・マキシマム　中辛

相手の攻撃間合いが広いが，基本技のでるのが遅く，手足に食らい判定もついてくるため，遠距離ON強パンチのケンセイが効く。空中戦は当たり負けることが多いので避けたほうがいい。

●ライトニングタックル……ガード後にダッシュで追いかけて投げ。画面端なら二段背負い投げも可能。

●ヘッドクラッシュ……ガード方向がわからない場合は，バックステップか居合蹴りで逃げる。

●ショルダーチャージングクラッシュ……後方ジャンプ強キックか戊殺掌。

VS マッドマン　甘口

相手の攻撃のでがかりをことごとくツブせる遠距離ON強パンチのケンセイが効果的。マッドマンは対空技を多く持つので，跳び込みからの連続攻撃を狙うよりも地上戦を挑みたい。中間～近距離では，攻撃部分に食らい判定がない遠距離ON強パンチ&垂直ジャンプ強パンチに注意。マッドマンアタック→遠距離ON強キックの連係に対しては，跳ね返しで相手の自爆を狙うか，下蹴or掌底破でくぐろう。

●マッドカッター……ジャンプ強キックorしゃがみ強パンチ。

VS ジャック　辛口

ジャックの攻撃はヘンなものが多いが，ガードさえできればスキが生まれる。とくに必殺技としゃがみ強キックは，ガードすれば確実に反撃が可能だ。

地上戦では，強攻撃をだしても食らい判定で負けてしまうので，相手の手だしを誘い，立ち弱キックやしゃがみ弱パンチでツブす。空中戦では三角跳びを活用して，上から攻めよう。

●ミキサークラッシュ……すばやく居合蹴りか，戊殺掌でカウンター。

●ジョーズアタック……ガードか跳び越えたあとに二段背負い投げ。

VS リョフ　辛口

近～遠距離にいては絶対に勝てない。かならず「至近距離」にいること。ここならリョフの攻撃が間に合わないからだ。間合いが開いたときは，基本技なら居合蹴り，槍乱舞ならジャンプ強キック，槍激破なら下蹴やダッシュ→投げで即座に間合いを詰めよう。

リョフの跳び込みは戊殺掌で一応返せる。めくりにきた場合はくぐり投げだ。逆に，こちらから跳び込む場合，飛燕拳は予備動作を見られると撃墜されるので，すなおにジャンプ強キックで跳びこんだほうがベター。

★対★戦★攻★略★ シュラ

SHURA

基本戦略 堅実な守りと鋭い攻撃が身上だ

攻撃に攻撃をあわせろ

シュラの体格は小柄で，キャシャにさえ見える。それゆえ繰りだす攻撃の判定は小さいものの，その手足に食らい判定がないという特典がついてくる。

立ち技や突進技へのケンセイに使うON弱パンチ&遠距離立ち弱キック，足元への攻撃を止めるしゃがみ弱キック，低軌道の突進技を止めるしゃがみ弱パンチ&立ち強キックは，的確に繰りだせばまず負けない。これらの攻撃でイカクしつつ必殺技のタメを行ない，攻め込むチャンスをうかがうのだ。

攻めのカギとなるのは，攻撃をだしてケンセイしながら間合いを詰められるタイガークローだ。相手の攻撃のカラ振りにガンガンあわせていき，スキあらばコンビネーションへとつないでいこう。

接近戦では，しゃがみ弱キックorパンチで相手を固めながら間合いを調整し，リーチの長いしゃがみ強キックor遠距離立ち強パンチ，そしてキャンセルでタイガークローへつなぐのだ。あるいは，ダブルニーキックで2回ケズって間合いを離してもいいだろう。防御力重視の相手にとくに有効だ。

背の低い相手がしゃがんでいると攻撃がカラ振るため，一見使えないタイガーファングだが，見た目よりリーチも持続時間も長いので，相手の大技のでぎわ，引きぎわを狙ったり，接近を阻止するようにだすと強力だ。ヒットすれば相手が転倒するのもポイント。

相手が跳んできた場合，遠ければ昇り強キックか立ち強キック，近いならしゃがみ強パンチ，逃げ強キックorパンチで迎え撃つ。ここぞというときには，攻撃のでぎわに無敵時間を持つムエタイキックが強い。接近戦での反撃手段としても有効だ。

大技のスキをカバーせよ

シュラの強攻撃と必殺技は，強力なぶんスキも大きい。接近戦ではつねに，攻撃のヒットorガードに関係なく反撃される危険性をはらんでいるのだ。そこで，射程距離ギリギリで攻撃を当てて，反撃されない間合いを確保する必要がでてくる。とくに，タイガークロー（ファング）を使ううえで，これは最低条件といっていい。

地上での強攻撃は，ほとんどが必殺技によるキャンセルでスキをカバーできる。必殺技はおもにタイガークローを使うが，相手と密着している状態ならダブルニーキックも当たる。ジャンプ攻撃で接近したときが狙い目だ。

ムエタイキックは無敵時間を延ばしたい場合をのぞき，かならず弱を使おう。強でヒットさせると，こちらの着地より先に相手が起き上がるぞ。

奥義・逃げ(昇り)強パンチ

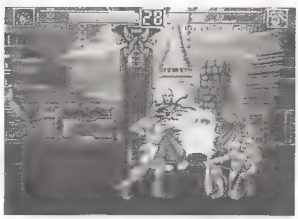
跳ぶと同時にジャンプ強パンチを繰りだすと，地上でしゃがんでいる相手にヒットさせられる。フィニッシュに，しゃがみ攻撃と思わせて使ってみよう。ダッシュから仕掛けるのも最高だ。

また，スピード重視のとき射程距離ギリギリからヒットさせると，一部の攻撃をのぞいたあらゆる反撃を回避できてしまう（着地と同時にバックステップすればなお確実）。間合いの調整を覚えて，接近戦に組み込んでいこう。

スピード重視のラッシュが強力だ

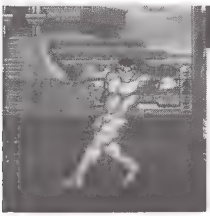
基本技に弱タイガークローをからめたラッシュを行なうなら，スピード重視だ。遠距離からの接近がラクになるほか，タイガークロー（ファング）の射程が伸びるので，間合いを広く使えるのだ。遠距離立ち強パンチからのキャンセル連続攻撃も狙いやすくなる。

ノーマル，攻撃力重視，防御力重視を選択すると，コンビネーションには強の必殺技を使う必要がでるため，ラッシュの能力は半減する。そのぶん，中間距離からの強タイガークロー（ファング）で，相手の攻撃をツブしていく闘いに比重をおくといいだろう。



▲攻撃力の低下は手数でカバー。相手の動きを封じれば，防御力の低さも関係ない

有効な技　強攻撃は弱攻撃とからめていくのが基本だ

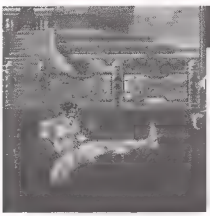


遠距離ON強パンチ

立ち技ではもっとも射程が長く，しゃがんでいる相手にも当たる強力な攻撃。スキの大きさは，弱攻撃からのコンビネーションやキャンセル必殺技でカバーしよう。ヒジの部分に食らい判定がついていくので，単体で使う機会はあまりない。

タイガークロー

遠〜中間距離からのラッシュに欠かせない。ただし，攻撃をめり込ませてしまうと，相手が倒れないかぎり反撃を受けてしまう。間合いを調整して拳の先をカスらせるか，相手の起き上がりや落ちぎわへ重ねておくことで，スキをカバーしよう。

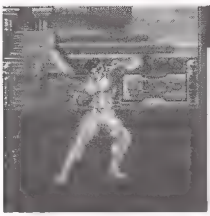


しゃがみ弱キック

連射性もリーチも申しぶんなく，強攻撃とのコンビネーションもスキが少なく確実性が高い。しゃがみ弱パンチとともに接近戦で使っていこう。キャンセルもかかるので，必殺技とコンビネーションを組んでもいい。連続攻撃にだってなるぞ。

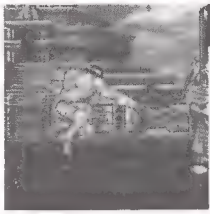
しゃがみ強キック

攻撃前後のスキは非常に大きいが，そのリーチは捨てがたい。相手の大技のカラ振りにあわせたり，弱攻撃やジャンプ攻撃からの連係を組むことで真価を発揮するだろう。相手が接近してくるのを先読みしてだすのも有効だが，跳ばれるとピンチだ。



しゃがみ強パンチ

真上やや前方を広範囲にカバーする，強力な対空攻撃。迎撃したあとは相手の落下地点に弱タイガークローを置いておくと，そのままラッシュにもつなげられるぞ。ただし，ハンゾウ，フウマには2段ジャンプでスカされる危険がある。



ジャンプ強パンチ

攻撃する腕の部分が完全無敵なので，相手の対空攻撃をもツブせる。また，ジャンプと同時に繰りだすことで，しゃがんでいる相手にヒットさせられるだけでなく，低い軌道で跳んでくる三角跳び攻撃に対する，唯一と言っていい迎撃技となる。

コンビネーション

遠距離立ち強パンチ→タイガークローは，連続攻撃にもなる強力なコンビネーションだ。弱攻撃とからめて使いたい。逆に間合いを離したいなら，弱攻撃からしゃがみ強キック，あるいは逃げ強パンチでしゃがみガードの上から殴る。着地と同時にバックステップすれば反撃も受けにくいぞ。

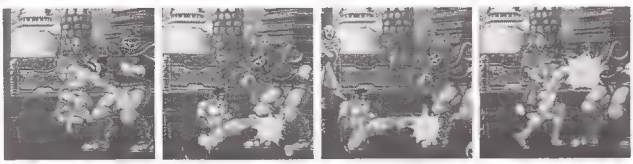
- A　しゃがみ弱キック → 遠距離立ち強パンチ → 弱タイガークロー
- B　しゃがみ弱キック → 逃げ強パンチ → バックステップ
- C　めくり弱キック → ダブルニーキック

連続4段　連撃踊爪拳（ようそう）

ジャンプ強パンチ → しゃがみ弱キック（1発目） → しゃがみ弱キック（2発目） → 弱タイガークロー

攻撃力	気絶値
40	5

弱キックの1発目はON弱パンチでもいいし，ヒットする状況ならば，クローをファングに変えてもいい。コンビネーション攻撃と組み合わせて使っていこう。

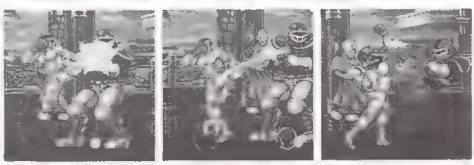


連続3段　修羅魔破拳（マッハ）

ジャンプ強キック → 立ち強キック → 弱タイガーファング

攻撃力	気絶値
54	4

簡単かつ十分な威力があり，しかも相手を選ばない，フィニッシュに最適な連続攻撃。好みに応じて，立ち強キックをしゃがみ強パンチに変えたり，弱タイガーファングを強ダブルニーキックor弱ムエタイキックに変えてもいいだろう。とくに，ダブルニーキックを使った4段は強力なので，会得してソンはない。



キャラ別攻略法

VS ハンゾウ 甘口

遠距離では，忍者レッグラリアートが当たらないしゃがみガードを基本に様子を見る。相手も警戒しているなら，ケンセイ攻撃の合い間にタイガークローをカスらせ，プレッシャーをかける。

しゃがみ強パンチを対空攻撃に使うのは，2段ジャンプやイヅナ斬りでかわされるのでオススメできない。ムエタイキックでの撃墜さえもかわされる場合がある。バックステップで逃げるか，昇り強キックでの早期撃墜が確実だ。

●忍法光輪渦斬……しゃがみ強パンチで撃墜するか，しゃがんでかわす。

VS フウマ 中辛

フウマの立ち強攻撃はスキが少なく，しゃがんでも回避できないので，攻められているときはガードを固めてスキをうかがおう。強攻撃のケズりを恐れて，やたらと手をだすのは危険だ。

狙い目は間合いを詰めてくるとき。弱攻撃を1発当てて動けなくしておいてから，タイガークローで反撃するのだ。あるいは，フウマが攻撃をだしてくる前にタイガーファングやしゃがみ強キックで転倒させたい。

必殺技を多用してくるなら，VSハンゾウと同じ対応でいい。

VS ドラゴン 激辛

飛び足刀は，ガード後の強タイガーファングがギリギリ間に合う。本当にやっかいなのは三角跳び。低い軌道で奇襲されたら，逃げ強パンチやムエタイキックによる撃墜も間に合わないことが多いのだ。前方ジャンプか弱タイガークロー（ファング）で間合いを詰め，三角跳び自体を封じていきたい。

跳び込む場合は，早めに何かしらの攻撃をだしておくと，ドラゴンキックを落とせる（こともある）。

●百烈蹴……攻撃のカラ振る真上にいかない限り，ジャンプ強パンチが勝つ。

VS J.カーン 辛口

地上戦では，立ち強キックと，蒙虎覇極道に有効なON弱パンチ連打で様子を見つつ，ラッシュを狙おう。攻められた場合は，強攻撃をガードしたあとに弱パンチをだしてみると，意外につぎの攻撃をツブせる。

三角跳びはタイガーファングか昇り強キックで返せるが，確実性はない。弱タイガークローによる接近で，できるだけ三角跳び自体を封じたい。

●蒙虎覇極道……スピード重視なら，ガード後に強タイガーファング（クロー）が届く。

VS ラスプーチン 中辛

接近戦でのしゃがみ弱キックやアクセルスピンはガードするしかないが，しゃがみガードしていると逃げ強パンチをたたき込まれる場合がある。タメができていればタイガーファング（クロー）で追い打ちできるが，体力がないときは十分注意しよう。

遠距離からのファイヤーボール→空中ファイヤーボールは，ひと呼吸待ってからの前方ジャンプ強キックで，跳び上がったところを撃墜できるぞ。

●アクセルスピン……間に合うなら，止まる瞬間にタイガーファング。

VS ジャンヌ 甘口

基本的に，対応方法はVSハンゾウと似ている。ただし，必殺技に絶対的な強さがないぶん，ジャンプで跳び込むことも十分可能と言える。ジャスティスソードをだされても，早めに強攻撃をだせば意外に撃墜できるぞ。

ジャンヌのジャンプ強パンチは強力で，しゃがみ強パンチで撃墜するのは困難。早めのジャンプ強キックで対処しよう。引きつけてムエタイキックでもいいが，オススメはできない。

なお，フラッシュソードが恐いのでしゃがみ強キックの使用はひかえめに。

VS ブロッケン 辛口

ロングスパークサンダーが恐いため，遠距離で伸びてくる手足に攻撃を当ててケンセイする戦法は危険。ガードすれば強タイガーファングからラッシュに持ち込めるので，攻撃はむやみにださないこと。中間距離ならば，思い切って跳び込んでみてもいいだろう。

ジャンプ攻撃が届かない距離から飛び道具を撃たれた場合は，垂直ジャンプ強パンチでシールドをはりつつ避ける。できれば跳ね返したいところだ。

●スパークサンダー，アームパンチ…攻撃の終わりに弱タイガーファング。

VS マッスルパワー　甘口

しゃがみ弱キック→遠距離立ち強パンチが連続攻撃になるので，基本コンビネーションでの攻めが非常に有効だ。

接近されると，しゃがみガードが効かない(ツブされる)ギロチンドロップによる永久機関がくる。起き上がりムエタイキックが一番確実な対応だが，ガードされた場合の保証はない。

●トルネードブリーカー……捕まると思ったらしゃがみ弱パンチを1発だす。

●超ドロップキック……ガード後にしゃがみ弱キック×2→遠距離立ち強パンチ→タイガーファングの連続攻撃。

VS キャプテンキッド　中辛

遠距離ON強キックのソバットもハイパーヤクザキックも，そしてスパイラルキックのでぎわもツブせる遠距離立ち弱キックでのケンセイが重要だ。攻撃タイミングを読まれてのカウンターに注意しつつ使うべし。

跳び込むのは，ジャンプ強パンチがギリギリ届く距離からにしよう。

飛び道具を多用するキッドには，極力跳ね返して対応したい。跳んできてもしゃがみ強パンチで撃退できるぞ。

●シャークキック……スピード重視なら，ガード後に強タイガークロー。

VS エリック　辛口

リーチの長い攻撃でケンセイしつつロングホーンをタメられると脅威。攻撃の合い間に強タイガーファング（クロー）をたたき込むか，バックステップを多用して動き回りながら，跳び込むチャンスをうかがおう。

ラッシュのスキをついてロングホーンをだしてくる相手には，攻撃をだすと見せかけてガードし，タイガーファングでカウンターだ。後方ジャンプから一呼吸待っての強パンチも有効。

●ブリザードブレス……先読みタイガーファングか，バックステップで回避。

VS リョウコ　中辛

居合蹴りを警戒して，しゃがみガード体勢を基本に様子を見る。その際，適度に弱攻撃でケンセイして，リョウコの動きを少しでも抑えておこう。攻めるのはそれからでいい。

●飛燕拳……逃げ強パンチ（キック）の先端を当てるか，ムエタイキック。

●虎殺掌……対空でだしてきたら強パンチで殴る。地上戦では，技の終わりにタイガーファングをあわせる。

●首切り投げ……しゃがみ弱攻撃連打で止めるよりも，後方ジャンプ攻撃かタイガークロー(ファング)が確実。

VS シュラ　中辛

タイガークロー（ファング）の撃ち合いになった場合，先にだしたほうが強く，タイガークローよりタイガーファングのほうが攻撃判定が長く残るぶん強い。しかし，タイガーファングはしゃがみ攻撃で簡単に止められてしまう。連打で待たれたら，攻撃の合い間に弱タイガークローかしゃがみ強キックを当てよう。

●ムエタイキック……起き上がりに攻めると見せかけて，後方ジャンプから一呼吸おいての強パンチで撃墜できる。ガードして着地点で投げてもいい。

VS ジョニー・マキシマム　甘口

ジョニーの手足に弱攻撃のケンセイがよく当たる。しかし確実ではないので，状況が悪くなったらバックステップで逃げるか，ムエタイキックでの逆転をはかりたい。なお，ジョニーは図体がデカいので，接近戦での基本技→ダブルニーキックがよく効く。

●ショルダーチャージングクラッシュ……バックステップで逃げる。止めるなら早めの立ち弱キック。

●ヘッドクラッシュ……表か裏かわからなければ，ムエタイキックに賭ける。しゃがみ強パンチでも撃墜は可能。

VS マッドマン　中辛

いきなり跳んでくる遠距離ON強キックを見てから避けるのは至難のワザなので，しゃがみガードが基本姿勢になる。また，この遠距離ON強キックは，マッドマンアタックと連係することも多い。跳び込む余裕がないときは，跳ね返しで対処したいところだ。

マッドマンの基本技は強力だ。弱攻撃の性能はシュラと同等で，さらに強攻撃のリーチも長い。攻められたらバックステップで逃げるか，強攻撃をだしてくるのを先読みしてムエタイキックを狙ってみよう。

VS ジャック　中辛

地上戦では基本技→ニースマッシャーが反撃しづらい。ラッシュをかけられたら，ガードしたあとバックステップで回避しよう。ミキサークラッシュやジャンプ攻撃で攻められた場合も，やはりバックステップがたよりだ。必殺技のタメにはこだわらなくていいぞ。

ジャックの対空攻撃は，遠間なら高い打点のジャンプ強パンチでツブすことが可能だが，確実性はない。

●ミキサークラッシュ……バックステップでスカす。もしくはムエタイキックか後方ジャンプ強キックで迎撃。

VS リョフ　辛口

強タイガークローか，一歩踏み込んでからのジャンプ攻撃で接近をはかる。

しかし，いざラッシュをかけても，タイガークローの直後に槍で突かれてしまう。近距離ならコンビネーションの最後をダブルニーキックにして，当て逃げするのも手だ。

●槍撃破……終わりぎわに強タイガーファングをあわせる。

●槍乱舞，火炎拳……カラ振ったら，すかさず強タイガーファング。

●気功蹴……バックステップで逃げるか，ムエタイキック。

★対★戦★攻★略★
ジョニー・マキシマム

J.MAX

基本戦略 プロテクターをつけていても痛いものは痛い!!!!

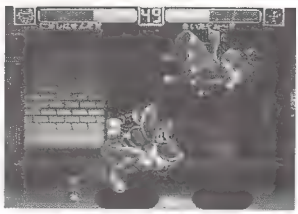
接近するまでが勝負

図体がデカい，移動速度が遅い，だすほとんどの攻撃に食らい判定がついている——この三重苦をのりこえてジョニーを使いこなすには，プレイヤーの格闘センスが要求されるところだが，その前に覚えておくべき基本もいくつかある。

まず，遠距離ON強パンチのリーチ。この技は，キャンセルのかかる基本技の中では一番長いので，遠距離から相手の攻撃の合い間に当てて，固めつつ必殺技につなぐことができる。つなぎでだす必殺技は，強ショルダーチャージングクラッシュ（以下，ショルダーチャージング）が一番いいだろう。

つぎに，ライトニングタックルの当たる距離と高さ。ある程度の近距離ならば，しゃがんでいる相手にも当たるのだ。また，無敵必殺技なので，ケンセイの攻撃を突き抜けてヒットさせられる。

この二つの技の射程距離を把握&活用し，接近戦に持ち込もう。



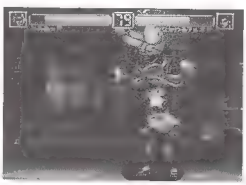
▲ジョニースペシャルはどんな位置からでも相手を画面端に追いつめられる

死の3択攻撃

相手を転倒させて接近できたら，ジョニーは，①しゃがみガードには逃げ強パンチ，②立ちガードにはしゃがみ強キック，③ガードを固めて動かない相手にはジョニースペシャル……の3択攻撃に持っていける。起き上がりに弱パンチを重ねて相手にガードさせ，立ちなら立ち，しゃがみならしゃがみに対して有効な攻撃を選ぼう。

さらに，画面の中央なら，真上から落ちてくるヘッドクラッシュを，表or裏のどちらから当てるかという2択攻撃もある。これらの攻めを混合して，相手を封じ込めるのだ。

▲逃げ（昇り）強パンチとしゃがみ強キックはガード方向で1／2攻撃になる



◀起き上がりのヘッドクラッシュは表・裏の2種

攻められたときは

相手の攻めには，ライトニングタックルにやられないための工夫がしてあることが多い。誘い，引っ掛けにダマされないよう，相手の攻撃を引きつけてからだすか，チャンスがくるまで素直にガードしよう。空中戦では，かなり大きな攻撃判定を持っているジャンプ弱パンチを昇りでだすのがいい。

スピード重視でカクラン戦法

スピード重視だとショルダーチャージングクラッシュのスピードが上がり，単独でだしてもカウンターを食らう危険性が減る。また，ライトニングタックルも移動距離がのび，ガードされてもはるか遠くまで逃げていくため反撃されにくい。大きな魅力だ。

しかし，防御力と攻撃力が低くなるので，相手を倒すまでに時間がかかるし，1発のカウンターで大ダメージを受けてしまう。接近戦を得意とするジョニーは，ダメージを覚悟で突っ込んでいくときも多々あるのだ。それを考えると，防御力重視も捨てがたい。

▲強ライトニングタックルが遠くへと跳んでいけるのは，スピード重視ならでは

有効な技 相手の反撃をうまく誘って逆襲だ

ショルダーチャージングクラッシュ

中間距離から一気に間合いを詰められる技。移動スピードが速く，ガードされても反撃を食らわないのが特徴。おもに遠距離ON強パンチにキャンセルをかけて使うのが普通だが，でぎわの構えている状態を見られなければ，単独でも十分通用する。

ライトニングタックル

でぎわに，一瞬だけ無敵時間のある対空攻撃。弧を描くような低い軌道で跳んでいくため，中間距離にいる相手にも当たり，地上戦でも十分使える。めくりの跳び込みには弱いので，ほかの対空攻撃であるOFF強キックや昇り弱パンチも使おう。

ジャンプ強パンチ

おもに相手を倒したあとの起き上がりに使う。攻撃範囲が下方向に広いため，ジャンプしたと同時にだすと，しゃがんでいる相手にヒットするのだ。空中戦では，上から相手にかぶさられると勝ち目がないので，ジャンプ弱パンチと併用しよう。

遠距離ON強パンチ

キャンセルがかかる技の中で一番リーチが長い。この技を相手に当ててキャンセルで強ショルダーチャージングにつないでいけば，簡単に間合いを詰めることができる。ちなみに，遠距離OFF強パンチは振りが遅いが，当たれば2段目も入り強力。

立ち弱キック

ジョニーの技にしては，でるのが速くリーチもあるので，ケンセイに適した技と言える。立ち&しゃがみ弱パンチと同様に，接近戦での“こぜりあい”で重宝する。また，遠距離ON強パンチをだすと見せかけて……のフェイントに使ってもOK。

ニュートラルの挑発

ショルダーチャージングは多用する技なので，相手も警戒してカウンターを狙ってくる。そこで，技でがかりの「構えている状態」と同じポーズである挑発を使ってフェイントをかけよう。ニセモノと気づかず襲ってきたら反撃するのだ。

コンビネーション

Aは，相手の反撃をライトニングタックルでツブすためのもの。ガードされたら，着地後に再度ライトニングタックルで逆襲を計りたい。Bは飛び道具を跳び越えたときなどに使える。最後の遠距離OFF強パンチは単なるケズリだが，ONに変更してAにつなげられる。Cは接近戦，とくに起き上がりに有効だ。

A	遠距離ON強パンチ	→	強ショルダーチャージングクラッシュ	→	強ライトニングタックル
B	ジャンプ強パンチ	→	逃げ強パンチ	→	遠距離OFF強パンチ
C	しゃがみ弱パンチ	→	しゃがみ強キックor逃げ強パンチ		

連続3段 ジョニーボンバー

ジャンプ強キック → 近距離立ち強パンチ → 弱ライトニングタックル

ジャンプ強キックの打点を目一杯低くする必要があるので，見た目よりムズかしい。そのぶん，威力は絶大だ。

最後のライトニングタックルは，ガードされた場合がピンチ。近距離立ち強パンチ，遠距離ON強パンチ，しゃがみ強キック，OFF強キックのほうが安全だろう。

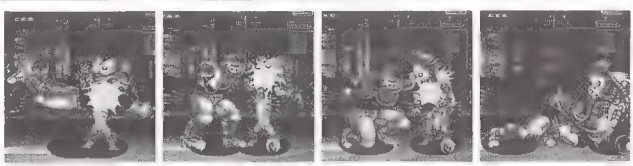
攻撃力
56
気絶値
4

連続4段 デビルシザース

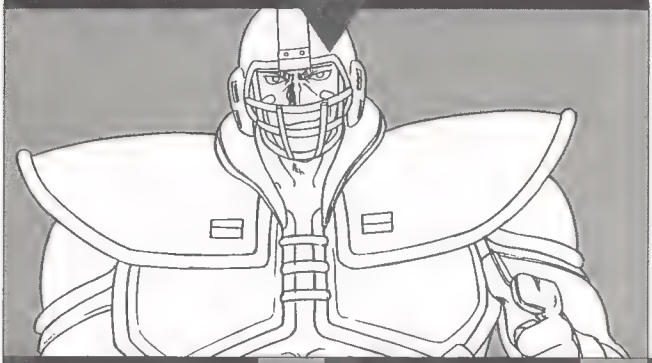
ジャンプ強パンチ → 立ち弱パンチ → しゃがみ弱パンチ → しゃがみ強キック

4段を実戦でキメるのはムズかしいので，立ち弱パンチをはぶいた3段にするのが妥当だろう。最後のしゃがみ強キックは，逃げ（昇り）強パンチでも代用できる。

攻撃力
48
気絶値
6



キャラ別攻略法



VS ハンゾウ 中辛

ケンセイに弱パンチを使われると，こちらの遠距離ON強パンチが通用しないし，ジャンプ攻撃は光龍破があるのであまり使えない。中間距離から，いきなりの強ショルダーチャージングで間合いを詰めよう。

相手を転倒させたら死の3択攻撃を仕掛けたいところだが，光龍破があるため，うかつに手だしはできない。相手のコマンド失敗を祈って攻撃するか，光龍破をだすことを前提にガードをして，そのあとに攻撃をするかの駆け引きになる。

VS フウマ 中辛

フウマの遠距離ON強キック＆立ち強パンチは，素早くでるしリーチもあるので攻めの軸に使われる。しかし，ジョニーの先読みしゃがみ強キックは，その下を抜けて足元に攻撃をヒットさせることが可能だ。

ジャンプ攻撃を迎撃するときは，空中炎龍破や空中巴投げといったジャマな存在があるので，目一杯引きつけて地上で落とすようにしよう。

●爆裂究極拳……気絶していないかぎり，起き上がりにかぶせられても昇りジャンプ強キックが間に合う。

VS ドラゴン 辛口

ドラゴンが画面端にいるときは，三角跳びを使った跳び込みをしてくる可能性がある。相手がジャンプしたら，すぐにOFF強キックや逃げ強キックなどで迎撃する準備をしておこう。

ドラゴンキックは図体がデカく動作の遅いジョニーの天敵。反撃の機会がくるまでは，ムダな動きを極力抑えてガードに徹しよう。なお，強・飛び足刀はジャンプ攻撃をも撃墜するので，反応して跳び込まないよう注意。

●飛竜脚……近距離なら，ガードしたあとジョニースペシャル。

VS J.カーン 甘口

三角跳びは軌道が低く，しかも素早いので迎撃しづらい。反射的にライトニングタックルがでないなら，ガードしよう。地上戦は，相手の技も大振りなのでカウンターが当てやすく，だす距離がわかれば跳び込みもたやすい。ただし，攻めすぎると蒙虎覇極道で反撃されてしまうので，接近戦では引きぎわが肝心だ。後方ジャンプで誘って強パンチで迎撃してやろう。

●蒙虎覇極道……目押し立ち弱パンチ。

●モンゴリアンアタック……撃墜には，垂直or後方ジャンプ強キック。

VS ラスプーチン 辛口

空中ファイアーボールを撃たれると体がデカいぶん避けづらい。そこで，相手が後方ジャンプや垂直ジャンプをしたら，その瞬間に強ショルダーチャージングで下を通り抜けよう。もし失敗したとしても，冷静に相手との距離を縮めていけば，そのうちラスプーチンの体に手がとどくようになる。

接近できたら，チャンスは一度しかないという意気込みで3択攻撃に持ち込もう。起き上がりアクセルスピンのことも考えて，やや遅めに跳び込むのが負けないコツだ。

VS ジャンヌ 甘口

素直にオーラバードを撃ってきてくれるなら，ジャンプ強パンチで跳び込もう。フラッシュソードをタメているときは，挑発しながら待つか，思い切ってジャンプ強パンチで跳び込む。目一杯引きつけられないかぎりフラッシュソードをツブせるぞ。ジャンヌの跳び込みは，ジャンプ方向を変えながらの弱パンチで撃墜することができる。

●フラッシュソード……垂直（昇り）強パンチかヘッドクラッシュ。

●ジャスティスソード……ジャンプ弱パンチがでていれば一方的に勝つ。

VS ブロッケン 辛口

長い手足を必死の思いでくぐってみても，待っているのはハリケーンアーム。倒されたあとはロングスパークサンダーとやられ放題。遠い間合いからの強ショルダーチャージングを，相手の攻撃のもどりぎわか奇襲でだして接近をはかろう。逃げ強パンチは反撃されるので，あまり使わないように。

●ジェットアタック……ショルダーチャージングが先にでていれば負けない。

●（ロング）スパークサンダー……電撃が消えるところに強ショルダーチャージング。

VS マッスルパワー 甘口

ショルダーチャージングでの接近は，モーションを見られて反応されるとギロチンドロップなどで返されるので，フェイントをかけるか使用を抑えめにしよう。相手のジャンプ強パンチは目一杯引きつけてのライトニングタックル以外は返すのがムズかしいので，自信がないなら素直にガードだ。

画面端でのギロチンドロップ・ハメは，ライトニングタックルで脱出可能。追いつめられてもアセるコトはないぞ。

●マッスルボンバー……ケンセイの立ち弱パンチで止める。

VS キャプテンキッド 辛口

相手がスパイラルキックをタメつつ適当なケンセイをしているときは，まったく手がだせない。ヘタに手をだしてダメージを受けるくらいなら，挑発でもしながらシャークナックルやパイレーツシップを誘ってみよう。

接近戦では，しゃがみ弱キックでケンセイすると，相手がだしたキック攻撃を止めることができる。

起き上がりシャークアッパーは，だすときの踏み込む距離を見越して，少しだけ離れた位置からの逃げ強パンチで，一方的に勝つことが可能だ。

VS エリック 中辛

デカイ図体と大振りの攻撃を持つエリックには，ライトニングタックルがよく当たる。悩みのタネは，リーチが長くて攻撃部分が無敵の遠距離ON強パンチだ。だしてくる距離を見切って，跳び込みから攻めていきたい。ただし，一方的に攻めつづけると，相手はロングホーンのタメを完成させている。攻撃がカラ振りそうなくらい間合いが開いたら，いったん距離をとろう。

相手のジャンプ強パンチは，跳ばれる前にたたき落とせなければ，ガードしたほうが安全だ。

VS リョウコ 甘口

守りに入ると，めくりにこられた場合に対処しづらいので，こちらからジャンプ攻撃で接近するか，強ショルダーチャージングで接近をはかる。相手の三角跳びは，こちらの射程圏内に入るまで待ったのち，ジャンプ弱パンチかOFF強キックで対処しよう。

なお，ショルダーチャージングは居合蹴りに負けるので，キャンセルで使っていきたいところだ。

●戊殺掌……目の前ならライトニングタックル。それ以外ならショルダーチャージング。

VS シュラ 激辛

ケンセイでだしてくる遠距離立ち弱キック&ON弱パンチに遠距離ON強パンチが負けてしまうので，ショルダーチャージングは単独でだすことになる。接近するときは，ムエタイキックがこないことを祈って跳び込むか，タイガーファングorクローにカウンターでライトニングタックルをキメたい。

一度倒したからといってうかつにヘッドクラッシュをだすと，ムエタイキックに落とされてしまう。目の前で何もせず，ひとり孤独に昇っていくシュラを眺めるのも手だ。

VS ジョニー・マキシマム 中辛

空中戦は，ジャンプ強キック→強パンチ→弱パンチ→強キック……という技のジャンケンになるので，跳び込みに対しては，引きつけてのライトニングタックルで対処するほうがいい。

地上戦では，相手も遠距離ON強パンチ→強ショルダーチャージングにつなげようとしてくるので，その距離を見切り，ライトニングタックルでカウンターを狙っていこう。起き上がりライトニングタックルは，相手がヘッドクラッシュをだしているとアッサリ負けるので，ガードを固めるべし。

VS マッドマン 中辛

地上戦では，遠距離ON強パンチやしゃがみ弱パンチの先端で攻撃されると一方的に負けてしまう。そこで，撃墜される心配が少ないジャンプ弱パンチで跳び込むのが得策だ。相手の基本技には移動するものが多いので，ライトニングタックルも効くぞ。

●マッドランチャー……恐れずダッシュしてジョニースペシャルか，「マッド……」と聞こえた瞬間に素早く強ショルダーチャージング。

●マッドカッター……ジャンプ強パンチで上からたたく。

VS ジャック 激辛

ジャンプ弱パンチには引きつけてのライトニングタックル以外，対抗するスベがない。おとなしくガードしてチャンスを待つのがいいだろう。

相手の遠距離立ち強パンチには無敵部分があり，こちらの伸ばした手足を斬り裂かれてしまう。相手が必殺技をバンバン使ってくるなら，ガードしたあとに攻めこもう。そうでないときは，多少のダメージを覚悟のうえで，前方ジャンプ弱or強パンチや強ショルダーチャージングを使って，無理にでも接近戦に持ち込むといい。

VS リョフ 甘口

攻撃があまりにも大振りなので，ジャンプで跳び込むコトはさほどムズかしくない。また，図体もデカいので，間合いが離れていても，相手が攻撃してきたところにライトニングタックルをヒットさせられる。

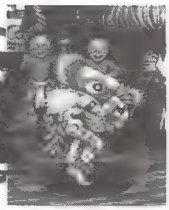
対空にはOFF強キックがよく効くが，起き上がりにかぶせられたらライトニングタックルで迎撃するしかないので，でないならガードしよう

●槍乱舞，槍撃破……ガードするorカラ振りさせたあと，技のもどりぎわに強ショルダーチャージング。

★対★戦★攻★略★

マッドマン

MUDMAN



基本戦略 無敵の精霊の助けを借りるザマス

技の組み立てがポイント

マッドマンの基本技&必殺技は，その攻撃判定がでる位置や，攻撃の軌道がバラエティに富んでいる。これを利用して，攻撃を上下左右に振りわけ，相手のガードの裏をかく戦法が有効だ。

しかし，全体的に技のでる速度が遅いことから，攻め込まれたとき――とくに画面端に追いつめられると，脱出しにくい状況におちいってしまうことが多々ある。相手に反撃のスキを与えず，一方的に押していこう。

攻撃判定の位置を覚えよ

マッドマンの基本技，なかでも強攻撃は変則的なモノが多い。順番に解説していこう。

まず，上段攻撃の遠距離ON強パンチ。仮面から精霊が飛びだすこの技は，精霊自体に食らい判定がなく，リーチが短い相手や食らい判定の大きい相手に効果を発揮する。ただし，攻撃をメリ込ませてしまうと相手の反撃を食らうので，間合いの調整には注意したい。

遠距離ON強キックは相手に跳びかかる突進技だ。相手が逃げるとき，マッドマンアタックを追いかけるとき，奇襲をかけたいときなどに使おう。

下段攻撃では，まずマッドスライダー。遠距離ON強パンチやマッドマンアタックでイカクしておいて，突然マッドスライダーをだすと，相手が対応できない場合が多い。ただし，でる速度はかなり遅いので，中間距離以外では使用禁止と言ってもいいだろう。

しゃがみ強キックも使える。リーチはそれほどないが，上半身が後方にさがることで相手の攻撃をスカして反撃できるのだ。キャンセルもかけられる。

地上戦においては，上記四つの技＋マッドマンアタック，逃げマッドカッターを中間距離で使っていくのが基本。そして，①相手がスキを見せたらジャンプ強パンチorキックで跳び込み，コンビネーションで体力を奪う，②弱マッドマンアタックを追いかけ，ジャンプ強パンチ，遠距離ON強パンチorキック，マッドスライダーの三つを使いわける，などのパターンで攻めていく。

攻め込まれたら

冒頭に書いたとおり，マッドマンは攻め込まれると弱い。ベストな選択は「攻め込まれないようにする」＝「跳び込ませない」。そこで，対空攻撃の出番となる。

マッドマンの対空攻撃としては，しゃがみ強パンチがあげられる。この技もでる速度が遅いので，早めにだすことが重要だ。また，相手のジャンプの軌道を理解しておく必要もある。慣れればこの技がベストだが，ほかにも間合いを計って，逃げマッドカッター，ダッシュでくぐって投げる，遠距離立ち強パンチで落とす，などのテがある。間合いとタイミングを把握しよう。

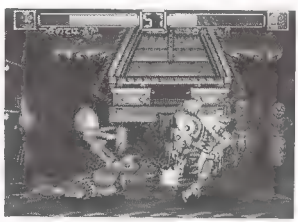
相手が上からかぶさるように跳んできたら，マッドジャイロを狙うべし。弱か強かはその場の状況による。

なお，隠された対空攻撃に，“第２の必殺技”地上＆ジャンプの弱攻撃がある。伸ばした手足が完全無敵なので，相手の落下点へポンと置くようにだすと，意外に落とせてしまうのだ。

Speedy or die?

マッドマンは，スピード重視以外ではあまりメリットを得られない。たしかに，攻撃力重視でのカウンター狙いも強いし，守りが不安なら防御力重視もいいだろう。しかし，体力を多く奪いたいなら手数を増やせばいいし，守りに自信がなければ「跳び込ませない」を徹底させれば良く，十分テクニックでカバーできる。

が，スピード重視のリーチの伸びはテクニックではカバーできない。リーチが伸びるだけで，ON強攻撃やマッドスライダーの使い勝手が40%も向上するのだ（当社比）。



▲突進系の技のリーチが伸び，奇襲や跳び込みが狙いやすくなる

有効な技　性質を活かして使え

遠距離ON強パンチ

俗にいう「精霊パンチ」。仮面から精霊を突きだしたまま前方にスライドするため，リーチは抜群。しかも，精霊の部分には食らい判定がないので，やや遠間から相手のケンセイの攻撃に突っ込んだり，遠距離での対空攻撃といった使い道もある。

遠距離OFF強パンチ

首を振り回して攻撃する。コンビネーションの合い間で使ったり，前進してくる相手に対して先読みでだしたりしていこう。キャンセルもかかるので，そこからさらにマッドマンアタックor逃げマッドカッターにつなげていけるのだ。

垂直ジャンプ強パンチ

仮面の部分に食らい判定がないのは長所だが，垂直ジャンプするぶんの時間を消耗するので，攻撃の流れを一時的に止めてしまう。もっとも，守りから攻めに転じるときや，近距離での混戦時にうまく使えば，闘いに緩急をつけることも可能だ。

しゃがみ強キック

コンビネーションに組み入れるときは，跳び込みから上下に攻撃を振りわけ，キャンセルでマッドマンアタックなどにつないでいくといい。この技で下段に注意を引きつけたあと，いきなりの逃げ弱キックで上空から奇襲をかけるのもおもしろい。

マッドランチャー

遠距離で，相手のダッシュや前方ジャンプを止める目的でのみ効果を発揮する。たまに強弱を適度に織りまぜて使うと，相手にとっては意外にイヤな攻撃になるが，読まれてしまえば，ただの投げのマトになる。当たったら，踊れ。

マッドジャイロ

身体の中心線と仮面の部分にしか攻撃判定がないので，前方からくる敵を止めるにはあまり適さない。そのぶん，真上とめくりに対しては非常に効果的。食らい判定のついた技を重ねられたときのみ，起き上がり必殺技としての能力もある。

コンビネーション

跳び込みからのコンビネーションはAが基本。マッドマンアタックを追いかける技は，ジャンプ強パンチor遠距離ON強攻撃orマッドスライダーの3択だ。Bは中間距離で多用する。アブなくなったら，バックステップで逃げよう。Cは跳ね返されてもマッドスライダーでくぐりつつ攻撃できるぞ。

A	ジャンプ強パンチ	→	近距離立ち強パンチorキック	→	マッドマンアタック	→	遠距離ON強キック
B	弱マッドマンアタック	→	遠距離ON強キック	→	遠距離OFF強パンチ	→	マッドマンアタック
C	弱マッドマンアタック	→	マッドスライダー				

連続3段　マッドコマッター

ジャンプ強パンチ → 近距離立ち強パンチ(1段目) → 近距離立ち強パンチ(2段目)

跳び込んだものの，だす技に困ったら狙ってみたい，強パンチのみで構成されたもっともお手軽な連続攻撃。タイプセレクトの組み合わせとカウンターしだいでは，相手の体力を半分以上奪うこともある。強パンチの1段目をキャンセルしてマッドカッターをだせば，下に紹介する連続攻撃へと変化するぞ。

攻撃力	気絶値
38	6

連続3段　マッドリベンジャー

ジャンプ強キック → 近距離立ち強キック → 強マッドカッター

跳び込みからの連続攻撃だが，マッドマンのジャンプは横に伸びないので，連続攻撃を狙える間合いまで接近するのは，なかなかムズかしい。最初のジャンプ強攻撃をめくり気味で当てれば，ワザワザ相手を気絶させなくてもキメることが可能だ。転ばせた相手の起き上がりに狙ってみたい。

攻撃力	気絶値
50	6

キャラ別攻略法

VS ハンゾウ 中辛

相手が転んだら，ひとまずダッシュで接近し，弱攻撃でイカクするか，少し間合いをあけて遠距離ON強パンチだ。つられて光龍波をだしたら，投げてしまおう。

飛び道具の撃ち合いになったら，烈光斬の硬直を狙って跳び込みからの連続攻撃。間合いをはかって巧みに烈光斬を使う相手には，相打ち覚悟でマッドランチャーやマッドスライダーを使ってみよう。

●忍者レッグラリアート……しゃがみ強キックかマッドスライダーでツブす。

VS フウマ 辛口

フウマのジャンプは低く遠くまで跳んでくる。そのため，ジャンプ攻撃を上から重ねられた場合，ガード方向が見分けにくい。何度も食らっていくうちに，感覚的におぼえてほしい。

ジャンプ攻撃を重ねてくると見せかけてマッドジャイロを誘い，二段ジャンプでスカしてくるような相手には，バックステップから対応したい。攻め込まれたら，ガード後に遠距離ON強キックor弱強パンチで反撃を計ろう。

●忍法風輪華斬……ジャンプ強パンチか，しゃがみ強パンチで落とす。

VS ドラゴン 中辛

ふだんどおり攻めようにも，ドラゴンの変幻自在の攻撃に，マッドマンの攻撃速度がついていけない。そこで，スピード重視よりも，攻撃力重視を選び，一発一発を確実に当てていこう。

相手の起き上がりドラゴンキック対策として，ジャンプ強パンチを早めにだすことがあげられるが，垂直ジャンプ強キックや飛竜脚で返されてしまうので，読まれない程度に使うこと。

●飛び足刀……攻撃がある程度めり込んでいれば，ガード後に遠距離ON強キックorパンチが届く。

VS J.カーン 辛口

守りに入ると返し技が少なくツライので，できるだけ攻めていきたい。蒙虎覇極道をいかに封じるかがポイントだ。止めること自体は，ジャンプ強パンチでOKなのだが，それを繰り返すだけでは，着地時を狙われたり，三角跳びで対応されてしまう。ジャンプ弱キックなどのフェイントを混ぜていこう。

起き上がりに攻め込む場合，キチンと攻撃を重ねておかないと，モンゴリアンダイナマイトのエジキとなるぞ。

●モンゴリアンアタック……撃墜するなら，しゃがみ強パンチ。

VS ラスプーチン 中辛

お互いに決め手となる対空攻撃を持たないので，先に攻め込んだほうの勝ち。

相手が弱ファイアーボールを追いかけつつジャンプ攻撃を仕掛けてきた場合，マッドジャイロのタメを即座に解除して，立ちガードか立ちでの跳ね返しをしないと，直後のジャンプ攻撃をガードできない。注意が必要だ。

ラスプーチンの手足には，食らい判定がついている。近距離で混戦になったら，弱攻撃やマッドカッターを使ってみると，案外効果があるぞ。

●アクセルスピン……マッドカッター。

VS ジャンヌ 中辛

飛び道具を追いかけてくるジャンヌには，跳び込むかマッドスライダー，連続攻撃を狙ってくるジャンヌには前進してからのしゃがみ強パンチや，くぐり投げで対応しよう。

こちらから攻める場合，中間距離でマッドマンアタックを使うと，ジャンプで跳び込まれたり，スライディングで足元をすくわれてしまう。使用は遠距離に限定し，オーラバードの相殺や攻め込むための布石に使おう。

●フラッシュソード……起き上がりに誘って，昇り弱キックで回避&攻撃。

VS ブロッケン 辛口

ハリケーンアーム，ロングスパークサンダーがあるため，ふつうに跳び込んでも撃墜されてしまう。遠距離ON強キックやジャンプ弱キックを活用して接近戦に持ち込み，ハリケーンアームを食らわないめくり攻撃中心で攻めまくるようにしよう。

あるいは，逆に間合いを離して，迎撃に重点を置くテもある。ブロッケンはリーチが長いため，中間距離でも容赦なく攻撃してくるが，手足に食らい判定がついているので，そこに攻撃を加えていけばいいのだ。

VS マッスルパワー　中辛

間合いを離すと，マッドマンの手持ちの技では対応しにくいマッスルボンバーや超ドロップキックがくる。早めの逃げマッドカッターという手もあるが，危険なので，接近戦で押そう。

接近するために跳び込みを使いたいところだが，相手のしゃがみ強パンチで返されてしまう場合がある。遠距離からジャンプ強キックを使ったり，フェイントのジャンプ弱キックや遠距離ON強キックでの奇襲も狙っていきたい。

●超ドロップキック……ガード後にOFF強パンチか遠距離ONキック。

VS キャプテンキッド　中辛

遠距離では飛び道具→追いかけてハイパーヤクザキック，中間距離ではスパイラルキックなどがあり，こちらのほうが不利。シャークアッパーが届かない程度の距離で，OFF強パンチやしゃがみ強キックを主軸に闘おう。垂直ジャンプ強パンチが届く間合いは，シャークアッパーの射程内なので，攻められたときの脱出手段としては好ましくない。遠距離OFF強パンチや遠距離ON強キック，マッドスライダーを狙おう。

●シャークキック……早めの逃げ強パンチか逃げマッドカッター。

VS エリック　辛口

ロングホーンの無敵時間を利用した反撃には，つねに注意しておこう。無敵が切れたあとであれば，マッドカッターやジャンプ強パンチでツブせる。あるいは，ガード後にダッシュから投げてもいい。

遠距離から弾速の遅い弱エーギルヘブリングを撃たれた場合，跳び越えると撃墜されるし，垂直ジャンプやマッドカッターでもかわしにくい。跳ね返して対応しよう。

とにかく攻めにくい相手なので，迎撃に徹したほうが得策と言える。

VS リョウコ　中辛

リョウコはスピードを活かして，接近して小技から二段背負い投げ，少し間合いが開いていたらしゃがみ強キックを狙ってくるが，いずれも垂直ジャンプ強パンチでツブせる。

飛燕拳やジャンプ攻撃で強引に押してくるリョウコには，バックステップorダッシュを効果的に使って間合いを調整しつつ，同様に垂直ジャンプ強パンチでたたき落とそう。

●居合蹴り……ガード後に投げ。

●虎殺掌……カラ振りにはマッドスライダーorしゃがみ強キック。

VS シュラ　辛口

中間距離を保ち，冷静に闘いたいところだが，相手のペースに乱されがちだ。とくに注意すべきは，しゃがみガード不可能な逃げ強パンチ，めくり気味の弱キック，無敵必殺技のムエタイキックによる反撃だ。これらの技には，相手のクセを見抜いて対応したい。

もうひとつ，タイガーファング&タイガークローをこちらのわずかなスキにたたき込まれるとツライ。相手がソレを狙っているようであれば逆に利用して，小技で誘い遠距離ON強キックなどで反撃しよう。

VS ジョニー・マキシマム　辛口

ジョニーのジャンプ弱パンチの跳び込みには，先読みのダッシュ→しゃがみ強パンチでしか対抗できないので注意。そのほかの技は，リーチこそあるが，食らい判定もついているので，基本パターンに加え垂直ジャンプ強パンチ，遠距離ON立ち強パンチなどの無敵部分を持つ攻撃を多用していこう。

●ライトニングタックル……ガード直後にマッドカッターが間に合う。

●ヘッドクラッシュ……早めのしゃがみ強パンチかマッドジャイロ。間に合わない場合はバックステップで逃げる。

VS マッドマン　中辛

お互い攻め込まれると弱いので，思い切って先に攻めたほうが展開がラクになる。相手のマッドマンアタックを読んでマッドスライダーorジャンプ強パンチで跳び込み，一度近づいたら離れないつもりで闘おう。

混戦になったら，垂直ジャンプ強パンチやしゃがみ強キックを活用すべし。

●マッドカッター……撃墜するなら，しゃがみ強パンチかマッドジャイロ。もしくは降りぎわを投げる。

●マッドランチャー……ダッシュ投げが十分間に合う。

VS ジャック　辛口

こちらよりも奇襲では上手な相手だけに，油断は許されない。また，跳び込みも多彩な対空攻撃で返されるので，起き上がりをめくるような跳び込み以外はひかえよう。

ジャックの遠距離立ち強パンチは攻撃判定が広く，ヘタに手をだすとこちらがやられてしまう。遠距離ON強パンチ&キックや垂直ジャンプ強パンチをうまく使って，相手の手だしを封じつつ，マッドスライダーで足元を狙え。

●アイアンクロール……めくりぎみにジャンプ強パンチ。

S リョフ　中辛

遠い間合いでは勝ち目がないので，とにかく接近を試みる。幸い，リョフには状況を見てから対応できるような技がないため，必殺技でイカクしつつ，いきなりのダッシュや遠距離ON強キックで接近をはかれる。

近づいたら近距離の強攻撃で押しながら，めくり強パンチorキックなどから連続攻撃を狙う。近距離でリョフがめくりにきたら，しゃがみ強パンチを早めにだして対応したい。

間合いが離れてしまったら，マッドランチャーでのケンセイも効果的だ。

★対★戦★攻★略★ ジャック

JACK

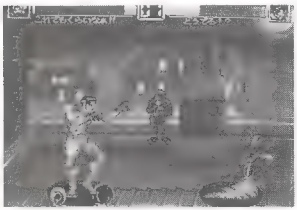
基本戦略 返し技のスペシャリスト

攻めているように見せる

ジャックの基本技はほとんどが大振りで，必殺技と区別がつかないものまである。そこでそれを利用し，視覚的に対戦相手を威圧してみよう。攻撃をブンブン振り回していかにも攻めているんだぞとアピールすれば，攻撃自体はスカスカなので相手も反撃する気になる。それで誘っておいて，強力な基本技や必殺技で返す。これがジャックの常套手段だ。

もー，このお調子者!

各必殺技は見た目どおりの大きな攻撃判定を持っているし，派手な動きをするので相手をイカクするにはもってこい。だが，その動きの前後には大きなスキがある。それを知っている相手にとっては，せっかくだした必殺技もただの連続攻撃練習マシーンにされてしまう。調子に乗って必殺技を使うのもいいが，ケンセイの基本技を当てながら相手の動きに対応した技をだすように心がけ，必殺技を使う回数をおさえることも重要だ。基本技オンリーで勝てるようになれば，もうキミはジャック・マスターだぞ。



▲ジャックの場合，読みをハズした必殺技のうごめく姿は，マヌケにしか見えない

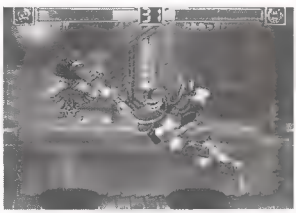
これだけでいいのだ

基本技だけで勝つということは，ほかのキャラにとってはかなりムズかしい。しかし，ジャックに関しては，そうとは限らない。

空中での技のぶつかり合いでは，まず負けないジャンプ弱パンチ。飛び道具の下をくぐり抜けつつ相手を切り刻み，跳び込んできたヤツには下をくぐって着地地点をうしろから襲う，しゃがみ強キック。そして，リーチが極端に長く，腕の部分が無敵の遠距離立ち強パンチ。この三つの基本技は，相手の必殺技にさえ負けないのだ。

最初はこれらのリーチの長さを把握しきれず，近づきすぎて反撃されることもあるだろうが，最強の座を狙っているのなら，まずは三つの基本技のリーチを目一杯活かせるようになろう。

▲無敵必殺技を百発だされても，遠距離立ち強パンチの腕には当たらねぇぜ



▲ジャンプ弱パンチはでっぱなしだし，相手の攻撃とぶつかったって平気

弱いヤツには攻撃力，強いヤツには防御力重視

相手への攻撃の大半がカウンター狙いの一発か超先読みの必殺技なので，読みがハズれたときがコワい。ということで，対戦相手の選んだキャラクターの特徴や行動パターンを知っているなら攻撃力重視，わからないなら防御力重視を選ぶようにしよう。

スピード重視を選んだときに注意してほしいのが，基本技，必殺技を問わず，移動して相手を攻撃する技の距離が伸びること。つまり，ニースマッシャーやしゃがみ強キックが相手にめり込みやすくなるため，ガードされたあと反撃を受ける可能性が高くなるのだ。

▲スピード重視を選択するなら，間合いをかなり広くとって闘う必要がある

有効な技　使えなさそうで，使え……

ダッシュ

ほかのキャラクターとちがって地面から浮いて移動するため，相手のしゃがみキックなどをかわして近づくことができるのが特徴。また，回転しながら移動するので，基本技で攻撃しているようにも見える。近づけたら投げてしまうのがいい。

ON強キック

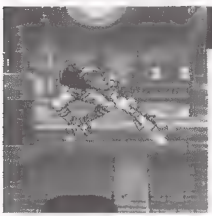
対空攻撃としてはかなり後方までカバーしてくれるので，めくり攻撃にも強い技だ。しかし，攻撃判定がでるまでに少し時間がかかるのが難点。対空攻撃にはほかにもOFF弱キックやしゃがみ強パンチなどがあるので，うまく使いわけていこう。

遠距離立ち強パンチ

ジャックの基本技の中で一番リーチがあって，しかも腕の部分が無敵。ついでに言えば，キャンセルもかかる。相手の起き上がりに置ねても無敵必殺技は当たらないし，強攻撃のでぎわにカウンターを食らわすのも簡単。用途の広い便利な技だ。

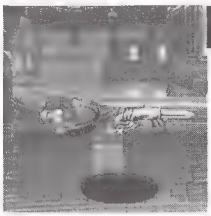
しゃがみ強キック

前後に移動しながら相手の足元を襲うこの強キックは，全キャラ中でも1，2を争うほどの攻撃時間の長さを持っている。また，自分の食らい判定がかなり低くなるため，宙を飛行する飛び道具の下をスリ抜けて相手の足元をすくうことができる。



ジャンプ弱パンチ

手の部分に食らい判定がないうえ攻撃判定が前方斜め下に長いため，ほとんど無敵状態。しかも弱攻撃なので，ジャンプ直後に攻撃をだしても途中で引っ込まない。垂直ジャンプと後方ジャンプをうまく使いわけていけば，必殺技さえ敵ではない。



ニースマッシャー

宙を浮いて飛行するので，相手のしゃがみキック攻撃を跳び越えつつ攻撃をヒットさせることができる。攻撃をめり込ませなければガードされても反撃を受けにくいし，基本技にキャンセルをかければ連続攻撃に組み込むこともできるのだ。

コンビネーション

ジャックは一気にたたみこめる豊富なコンビネーションを持っていない。接近したらせいぜい弱強の基本技を当てて，キャンセルでニースマッシャーかミキサークラッシュにつなぐくらいだ。あくまで基本は，相手の反撃を誘い，その裏をかくようにカウンターをキメる戦法なのだ。

A	ジャンプ弱パンチ	→	遠距離ON強キック	→	弱ニースマッシャー
B	しゃがみ弱キック×1〜2	→	(カラ振り)立ち弱パンチ	→	遠距離立ち強パンチ
C	ジャンプ弱パンチ	→	遠近OFF強キック	→	垂直ジャンプ弱パンチ

連続3段　ジャックナイフミニマム

ON強キック(1段目) → ON強キック(2段目) → 弱ニースマッシャー

ガードされても反撃を受けにくいし，ヒットしたら合計気絶値が高いので気絶を狙える，オイシイ連続攻撃。しかし，強キックの2発目にキャンセルをかけるタイミングがシビア。2段目がでた直後，ナイフの角度が真上から後方にかたむいた瞬間がキャンセル・ポイントなので，何度も練習して覚えてくれ。

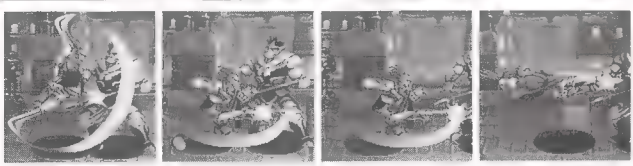
攻撃力
38
気絶値
6

連続4段　ニースマッシュナイトメア

ジャンプ強キック → しゃがみ弱キック(1発目) → しゃがみ弱キック(2発目) → 弱ニースマッシャー

オーソドックスな連続攻撃。しゃがみ弱キックの2発目は，OFF強キックの1段目でも代用可能。もっとも，ジャックは連続攻撃の依存度が低く，めったに使えないが。

攻撃力
44
気絶値
4



キャラ別攻略法

VS ハンゾウ 甘口

二段ジャンプでゴチャゴチャやられる前に，OFF強キックで昇りぎわをツブしていこう。地上戦で，技の切れ間にOFF強キック，一息ついてOFF強キック，ってな感じで適度にだしておくと，相手もそう簡単に跳べなくなるぞ。

相手の起き上がりには，遠距離立ち強パンチの先端を重ねよう。光龍破をだされてもスカせるし，着地に連続攻撃をキメられる。

●烈光斬・忍者レッグラリアート……しゃがみ強キックで回避しつつ攻撃。

●忍法光輪渦斬……すばやくクロール。

VS フウマ 中辛

立ち強パンチ&キックが異様に強い。接近される前にさっさと遠距離立ち強パンチでツブすか，しゃがみ強キックで足元を狙っていこう。この点をのぞけば，対応に関してはvsハンゾウ戦と大差ない。ただ，炎龍破は光龍破のように前へ伸びてこないので，垂直ジャンプ弱パンチのケンセイが効く。

なお，これは対ハンゾウ戦でも言えることだが，強ダブル烈風斬はクロールで抜けられないので注意。

●爆裂究極拳……上昇中に落とす時間がなかったら，弱ジョーズアタック。

VS ドラゴン 激辛

スピード重視＋三角跳びからの超高速&超低空攻撃は，先読みのクロールか逃げ弱パンチでしか対応できない。しかも，クロールはだすタイミングがムズかしく，逃げ弱パンチにたよっていると画面端に追いつめられてしまう。ガードして地上戦に持ち込むことも重要だ。空中戦では，こちらが先に跳んでいればまず負けることはないが，自分だけ跳んでしまうと，ドラゴンキックなどで落とされるので注意。

●飛び足刀……先読みで遠距離立ち強パンチ。

VS J.カーン 中辛

スピード重視を選ばれると，三角跳びからのすばやい攻撃が苦しい。ガードして反撃のチャンスをうかがうようにしよう。

地上での攻撃は遠距離立ち強パンチの先端でカウンターをとることができるが，調子に乗っていると攻撃のもどりに蒙虎霸極道を食らう。一気に攻めずに様子を見て，ときには蒙虎霸極道を返せるクロールをだすのもいい。

●蒙虎霸極道，モンゴリアンアタック，モンゴリアンプレス……クロールor垂直ジャンプ弱パンチ。

VS ラスプーチン 甘口

コイツとの戦いは，遠距離ON強パンチを警戒しながら，遠距離立ち強パンチと昇り弱キックで押していくことに終始する。グーだのパーだの言わせる前に切り刻んでやろう。

対空にしゃがみ強キックを使うと，地上でガードされたうえに反撃されてしまうが，しゃがみ強パンチやクロールのひと泳ぎで十分対処できるぞ。

●ファイアーボール，サンダーボール……しゃがみ強キックか跳び込む。

●アクセルスピン……クロールか遠距離立ち強パンチ。

VS ジャンヌ 中辛

ジャンプ弱キックの跳び込みが強く素早さもあるために，こちらの対空技では返しにくい。先読みクロールか垂直ジャンプ弱パンチで対応していこう。近づかれてしまうと動きに合わせてフラッシュソード，立っていればスライディングとジャンヌはやりたい放題。距離を調整してカラ振りを誘うべし。

●オーラバード……しゃがみ強キック。

●フラッシュソード……ミキサークラッシュか垂直ジャンプ弱パンチ。

●ジャスティスソード……ジャンプ弱パンチをだしておけばいい。

VS ブロッケン 甘口

しゃがみ強キックにはダッシュ→投げかニースマッシャーがよく効くが，しゃがみ強パンチや遠距離強キックで止められてしまう。そこで，それらの攻撃を間合いの外から遠距離立ち強パンチやOFF強キックで斬っておく必要がある。警戒して待たれたら，垂直ジャンプ弱パンチで誘うか，ニースマッシャーで接近してケズってやろう。

●ジャーマンミサイル……ダッシュ→投げ。

●ジェットアタック……クロールかジャンプ弱パンチ。

VS マッスルパワー　甘口

やるかやられるかのこの勝負，追いつめられたら負けだ。一気にカタをつけられる攻撃力重視がいい。戦闘中は，対マッスルボンバー用に立ち弱パンチと遠距離立ち強パンチをつねにだしていこう。さらに，ときどき垂直ジャンプ弱パンチを使って，跳び込みをシャットアウトしておくとなおいい。

余裕があるならニースマッシャーを使いたいが，それ以外の必殺技はリスクが大きくオススメできない。

●超ドロップキック……ジャンプ弱パンチかガード後に一撃加える。

VS キャプテンキッド　辛口

遠距離立ち強パンチをカラ振りすると，直後のハイパーヤクザキックがかわせない。しゃがみ強キックで返せるが，遠距離ON強キックのソバットで止められると読み合いになりツライ。ここはやはり，遠距離立ち強パンチを確実に当てていきたいところだ。

キッドはジャンプ力があるので，ジャンプ弱パンチを対空に使っても上から攻撃されるし，地上で落とそうとすると直後のシャークキックに対応しきれない。飛び道具を撃ったときか必殺技のタメがないときに一気に攻めよう。

VS エリック　甘口

地上戦ではお互いのとる間合いがほとんど同じなので，相手が何か仕掛けてくる前に，先制攻撃でカウンターを狙っていきたいところ。ブリザードブレスもトールハンマーもエーギルヘブリングも，これで止められる。

対空攻撃はジャンプ弱パンチで済む。落とされることはまずないので安心だ。こちらから跳び込む場合，恐いのがロングホーン。押しまくったあとは，相手のタメが完成している場合が多いので，勢いあまって跳び込まないように。

●ロングホーン……クロールで止める。

VS リョウコ　甘口

間合いを離し，遠距離立ち強パンチを的確に当てていけば，地上戦はまず負けない。跳び込まれても，ON強キックや近距離立ち強パンチなどの対空攻撃をだす余裕がある。ただし，こちらからの跳び込みは禁物。くぐられて二段背負い投げを食らったり，戊殺掌で返されたりしてしまうからだ。

●戊殺掌……遠距離立ち強パンチ。

●飛燕拳……ON強キックかクロール。あるいはジャンプ弱パンチ。

●首切り投げ……後方ジャンプ強パンチorニースマッシャー。

VS シュラ　中辛

いきなりの跳び込みや高速突進技のタイガークロー，タイガーファングで襲ってくるので，こちらは遠距離立ち強パンチにしゃがみ強キックをまぜて対応しよう。対空にも兼用できるON強キックも混ぜれば，なお確実だ。

接近するときや反撃するときは，リーチの長いシュラのしゃがみ強キックに注意。カラ振らせれば，前に伸びる攻撃なら何でも当たるが。

●タイガーファング，タイガークロー，ダブルニーキック……すべてしゃがみ強キックが勝つ。

VS ジョニー・マキシマム　激甘

ジョニーはショルダーチャージングクラッシュかジャンプ弱&強パンチを使って一気に敵のフトコロへ跳び込み，そこから無敵のライトニングタックル。何もしてこない敵にはジョニースペシャルを食らわしてくる。が，ショルダーチャージングクラッシュを封じてしまえば，ちっとも恐くない。というわけで，遠距離立ち強パンチやジャンプ弱パンチをイカクするようにだし，寄せつけないように闘おう。

●ライトニングタックル……バックジャンプ弱パンチ。

VS マッドマン　甘口

遠距離ON強キックとマッドスライダーをうまく使いわけられるとヤッカイだ。バックステップを使って距離を離したときなど，いかにもだしそうな雰囲気(間合い)になったら，とりあえずしゃがみ強キックでケンセイしよう。接近戦での脱出手段にも使える攻撃だ。

マッドマンの跳び込みは，ON強キックやジャンプ弱パンチなどで止められる。上記の二つの技に注意すれば，どうにでもなる相手だ。

●マッドランチャー……恐がらずにダッシュ→投げ。

VS ジャック　中辛

完全な技の読み合いになる。ジャンプ弱パンチはしゃがみ強キックorクロールで落とせなくもないが，キャラクター自体が返し技を得意としているので，無理に使う必要はない。結局はムキになったほうの負けだ。

しゃがみ強キックは，ガードすることができれば同じ技で反撃することが可能だぞ。

●ミキサークラッシュ……ガード後ダッシュ→投げor垂直ジャンプ弱パンチ。

●アイアンクロール……弱ジョーズアタック。

VS リョフ　辛口

どの技も大振りなので，槍の長さを利用した遠距離攻撃で攻めてくるならミキサークラッシュでOK。しかし，跳び込んで攻撃してくるようなら注意が必要。しゃがみ強キックはリョフのジャンプ強キックにツブされるぞ。ジャンプ速度も意外に速いので，のしかかられる前に素早くON&OFF強キックかジャンプ弱パンチで落としたい。

●火炎拳……しゃがみ強キック。

●槍乱舞……攻撃が届かない距離から強ミキサークラッシュ。

●槍撃破……強クロールでくぐり攻撃。

★対★戦★攻★略★ リョフ

RYOFU

基本戦略 圧倒的なリーチと脅威の空中戦で攻めつづけろ

リョフの特徴は?

方天画戟(槍)をあやつるリョフは，全キャラ中最高クラスの攻撃力とリーチ，そしてスキの大きさをほこる，豪快に攻めていくキャラクターだ。彼には，以下のような顕著な特徴がある。

●槍には食らい判定がない。
●基本技のみで，画面の端と端以外のあらゆる間合いを攻撃可能。
●相手の行動を見てから技をだしていては，ほとんど間に合わない。
●技を使いわければ空中戦は強い。
●追い詰めれば最強，追い詰められると最弱。

つまり，相手の行動を的確に読めばどんな間合いでも反撃&攻勢の維持が可能だが，一度守勢にまわると技のスキが大きいうえに完全な無敵必殺技がないので，圧倒的に不利になるのだ。

つねにこちらの間合いを確保せよ

具体的な戦法としては，まずOFF強キック攻撃がギリギリで当たる間合いを保つことを心がけたい。この技で相手にプレッシャーをかけつつ，

①相手のジャンプ攻撃をOFF強パンチや槍撃破&乱舞，逃げ強パンチで迎撃。
②自分から跳び込んでしゃがみ強パンチにつなげてケズる。
③しゃがみ強キックやON強パンチ&キックなど，さらに射程の長い技にコンビネーションでつなげる。

……などを相手の裏をかいて行ない，つねに攻めていこう。OFF強パンチなどスキのある技をフェイントにして，突っ込んでくる敵を槍乱舞で迎え撃つのも手だ。相手に跳び込まれた場合はバックステップから即座に反撃につなげたいが，無理なら素直にガードしよう。強攻撃を連発されるようなら，技の合い間にしゃがみ強or弱パンチで反撃が可能だ。そこからバックステップや逃げジャンプで間合いをとろう。

すべての技を使いこなせ!

リョフの技は立ち弱キックとジャンプ弱パンチ以外，すべて役に立つ。右ページで各技を簡単に解説しよう。

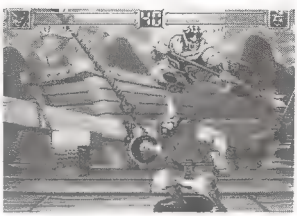
●立ち弱パンチ……リーチを活かしてコンビネーションに組み込もう。前進しながらチクチク刺していってもいい。
●OFF強パンチ……ジャンプの遅い相手に使う先読み対空技。足元が弱点。
●ON強キック……射程が長いので，ほかの技からつなげてだしたり，OFF強キックのかわりにだすと効果大。
●OFF強キック……地上攻撃の基本。めくり攻撃に対する対空技にもなる。
●しゃがみ弱&強パンチ……射程も見た目より長く，攻撃速度も速い。近距離戦で，弱は反撃用，強はケズリ用に使おう。対突進技にも有効。
●しゃがみ弱&強キック……射程は長いが，スキが大きい。連発して反撃を誘ってしゃがみ強パンチに切りかえたり，逆にしゃがみパンチの射程外にでた瞬間に使ってさらに攻撃するなど，コンビネーションの一環として使おう。
●ジャンプ強パンチ……攻撃時間は少ないが，タイミングよくだせば空中戦は9割勝てる。逃げつつだすのも有効。
●気功蹴……ジャンプ強キックより対空技にやられにくい。垂直ジャンプと併用して，ときどきだすといいだろう。

攻撃に賭けるか，確実にいくか

もともとリョフは一撃の威力が高いキャラなので，その脅威を一段と増す攻撃力重視を選択し，強攻撃と必殺技でガンガン攻めていくのが基本だ。

しかし，間合いの調節が重要になる相手や，気功蹴が有効となる相手に対しては，スピード重視にしよう。すばやく動けるので間合いの調整がラクになり，さらにジャンプ力も増加するぞ。

相手キャラの動きが圧倒的に速かったり，強烈な強攻撃でのケズリがあったり……受け身に回る可能性が高い場合は，ケズられる心配の小さい防御力重視がいい。

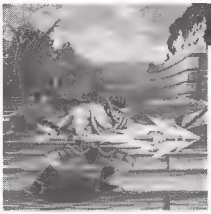


▲スピード重視なら，遠距離からめくり強キックを狙うことができる

有効な技　距離にあわせてすべての技を使いこなそう！

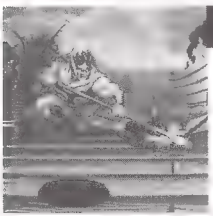
遠距離ON強パンチ

全キャラ中最長のリーチを誇る基本技で，威力も高く，スキも大きい。乱用すると完全に読まれて跳び込まれるので，使用はほどほどに。遠距離から飛び道具を撃ってくる相手には，この技で相打ち（カウンター）をとるのも有効な手だ。



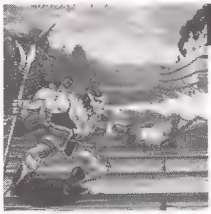
しゃがみ強パンチ

スキの大きいリョフの攻撃にしてはきわめて高速で，見た目よりリーチも長い便利な技だ。目の前の敵をはじきだしたり，自分から跳び込んだあとケズリをかけるのに活用したい。キャンセルもきくので，火炎拳や槍乱舞などにつなげるのも有効だ。



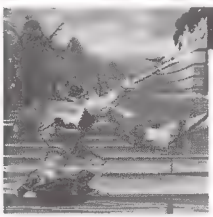
ジャンプ強キック

もっとも重要なジャンプ攻撃。強攻撃なのに槍と蹴りがずっとでているうえ，攻撃判定が蹴り足から後ろ足にかけて広くついているので，めくり攻撃も非常に狙いやすい。この技からしゃがみ強パンチあたりにつなげてケズりまくろう。



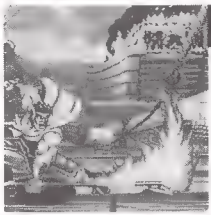
火炎拳

リョフの必殺技の中ではもっともスキが少ない。射程も長いので，相手の間合いの一歩外から攻撃したり，キャンセルをかけてケズったり，突進技をケンセイするなど用途は広い。ジャンプ力のないキャラに対しては，一応対空攻撃になる。



槍撃破

10回以上高速の突きを繰りだし，間合いの外から跳んでくる敵をほぼ確実に迎撃する優秀な対空技だ。地上の相手もケズれるが，足払いに弱いうえ，ガードされたあと反撃を食らう。トドメのケズりか，相手が跳ぶのを先読みして使おう。



槍乱舞

1発目の攻撃判定がでている間は無敵状態なので，少し早めにだせば対空，対地ともに強力な返し技となる。ただし1発でもカラ振るとスキが大きいので注意。相手に密着して起き上がりに1発目を合わせると，3回ケズれるうえに反撃も受けないぞ。

コンビネーション

連続で入る技は，低い打点のジャンプ強キック→しゃがみパンチの流れのみ。攻撃の主導権をにぎりつづけたければ，ジャンプ強キックでの再跳び込みを含めて，いろいろな通常技を使いわける必要がある。ケズるだけならパターンAでいいだろう。

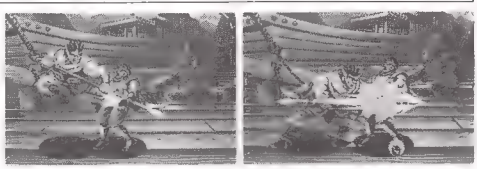
A	ジャンプ強キック	→	しゃがみ強パンチ×2〜3	→	火炎拳
B	しゃがみ強パンチ	→	OFF強パンチ	→	しゃがみ強キック
C	しゃがみ強パンチ×2	→	立ち弱パンチ	→	ON強パンチ

連続2段　槍導舞双断（そうどうぶそうだん）

ジャンプ強キック → しゃがみ強パンチ

攻撃力
36
気絶値
4

リョフの基本中の基本と言える攻めがコレだ。連続で入るのは2段だけだが，ここから強力なコンビネーションにつながる。技の射程はしゃがみパンチ→しゃがみキック→立ち弱パンチ→OFF強パンチ→ON強キック→ON強パンチの順に広がっていくので，うまく組み合わせて相手の裏をかこう。火炎拳や槍乱舞を組み込むのもいい。



連続3段　火炎独楽殺（かえんどらくさつ）

めくり強キック → OFF強キック → 槍乱舞

攻撃力
56
気絶値
6

めくり強キックの打点を低くしないと入らないキビシイ技だ。OFF強キックは，まだ肩のあたりに槍がある状態でのみキャンセルがかかる。画面端だとオモテからでも入るぞ。

なお，キマる相手はドラゴン，マッスル，キッド，エリック，ジョニー，マッドマン，ジャック，リョフ，ゼウスの9人だ。

キャラ別攻略法

VS ハンゾウ 中辛

二段ジャンプと光龍破があるため，スキの大きい必殺技の使用はひかえる。射程ギリギリのOFF強パンチ&しゃがみ強キックで相手がジャンプや技をだそうとする瞬間をツブしていこう。間合い調整にはダッシュを使いたい。

●忍者レッグラリアート……先読みでしゃがみ強キック。相打ちでかまわないなら，早めのしゃがみ弱パンチ。

●烈光斬……遠距離ならカウンターのON強パンチ。先読みできれば気功蹴。

●忍法光輪渦斬……(後方)ジャンプ強キック。遠間ならOFF強パンチも可。

VS フウマ 中辛

フウマはハンゾウと似ているが基本技が強く，追い詰められるとツライ。バックステップでこまめに間合いを調節しよう。

ダッシュでの移動が多いようなら，立ち弱パンチでつつくか，遠ければON強パンチで足元を狙うといいだろう。逃げ攻撃はパンチを使うのが確実だ。必殺技を多用するようならハンゾウと同じ対応でいい。

●爆裂究極拳……遠ければ昇り強キックや槍撃破，近ければ逃げ強パンチ。

●忍法風輪華斬……光輪渦斬と同様。

VS ドラゴン 中辛

ドラゴンの移動&攻撃の速さが驚異。とくに三角跳びは，読めたとしても間に合う対空技がない。槍乱舞か槍撃破でケンセイしたいが，突進技の飛び足刀があるので乱発はできない。つねに相手より先に跳んで上空から攻めていくか，立ち弱パンチやOFF強キックなどスキの少ない技で押しつつ相手の必殺技にカウンターを入れるか——両方の戦法を使いわけていこう。

空中戦は攻撃をだしておけばそう負けないが，乱用すると間合いを計られて返されるので，ほどほどに。

VS J.カーン 辛口

セオリーどおり強攻撃主体で攻めたいところだが，J.カーンには三角跳びからの攻めや蒙虎羈極道やモンゴリアンアタックという奇襲技がある。三角跳びは昇り強パンチで撃墜して制空権をとりつつ，地上では対空を兼ねてOFF強パンチや槍撃破をやや多めに使おう。蒙虎羈極道にはケンセイのしゃがみ弱&強パンチがけっこう効くが，狙って止めるには先読みが必要だ。

なお，モンゴリアンアタック（プレス）のめくり攻撃には，あわてずに前進してガードしよう。

VS ラスプーチン 中辛

ラスプーチンはこちらを突きはなすように闘うので，できるだけ近づこう。ジャンプ強キックはめくり気味の間合いでないとほぼ確実に撃墜されるので，ダッシュをうまく使って少しでも間合いをつめていきたい。もし相手が対空にジャンプ強キックを使ってくるなら，早めの強パンチで迎え撃とう。

いったん近づいたら，あとはしゃがみ弱パンチ&キックやOFF強攻撃，ジャンプ強キックなどを使い，とにかく接近して，相手に反撃の余裕を与えないように攻めまくるべし。

VS ジャンヌ 甘口

正面から基本技で押しながら，オーラバードにカウンターを当てていくのが基本だが，こちらの強攻撃が届く間合いで不用意にうろつくと，ジャスティスソードで頭を斬られることがある。無理に連続して攻めるよりは，ガードに気を配っていきたい。

自分から跳び込む場合は，フラッシュソードやジャスティスソードを無効化&撃退できる，めくり強キックを使おう。

●フラッシュソード……間合いのギリギリ外から火炎拳かON強パンチ。

VS ブロッケン 中辛

とにかく接近戦をいどみたい。手足の伸びる長さを見切り，技のカラ振りの直後にダッシュで攻め込もう。逆にこちらのカラ振りにもカウンター攻撃がくるので，無意味な攻撃は厳禁。ジャンプ攻撃もめくりでないとハリケーンアームでツブされやすい。

近距離では対ラスプーチンと同じだが，スキの大きいしゃがみ強キックやON強キックをガードされると反撃を食らうので，小技で勝負しよう。

●ハリケーンアーム……めくり強キックや気功蹴の槍先なら一方的に勝つ。

VS マッスルパワー　辛口

画面端でのしゃがみ弱キック→ギロチンドロップからは逃げられないので，何があろうと追いつめられてはいけない。ジャンプ攻撃もめくり強キックと遠距離からの気功獄以外はしゃがみ強パンチで撃墜されるので，ふだんは地上戦をいどむのが得策だ。ガードに気をつけ，ときどきしゃがみ弱パンチや逃げ強キックで，マッスルボンバーと超ドロップキックをケンセイしよう。バックステップでかわせば即座に反撃も可能だ。槍撃破と槍乱舞はカウンターが恐いので使用はひかえめに。

VS キャプテンキッド　中辛

スパイラルキックとハイパーヤクザキックを返せるしゃがみ攻撃をメインに押していきたい。ケンセイばかりしているとシャークナックルが跳んでくるが，それをさそって跳び込むのも手だ。跳んでいるキッドを撃墜する場合は，シャークキックにも対応できるジャンプ強パンチを使いたい。

ちなみに，気功獄は射程ギリギリの遠距離から使えば，シャークアッパーをスカしつつ一方的に攻撃可能だ。

●シャークキック……高い打点でガードした場合はON強パンチで返せる。

VS エリック　辛口

エリックのON強パンチや遠距離立ち強キックは，しゃがみ弱キックや立ち弱パンチの連打で止められる。これにOFF強キックを混ぜて，こちらの攻撃が一方的に当たる遠距離を確保できるように，突き離しながら闘おう。

こちらからの跳び込みはロングホーンが恐いが，めくり強キックなら負けることはないし，スカされてもON強パンチで追い打ちをかけられるぞ。

対空攻撃には逃げ強パンチが有効だ。

●トールハンマー……近距離で連発してくるなら，思い切ってダッシュする。

VS リョウコ　甘口

とにかく動き回ってリョウコに近づかれないようにしたい。ジャンプ攻撃がきたら，投げをからめた連係に持ち込まれないよう，逃げ強パンチや先読みの槍撃破で撃墜するか，バックステップで脱出しよう。こちらからの跳び込みは，めくり強キックか，起き上がりに攻撃を重ねるときでないと，戊殺掌で撃墜されるぞ。

強攻撃をだすリズムを読まれると居合蹴りで逆襲されるので，ガードしてさそうことも重要だ。

●飛燕拳……引きつけてOFF強キック。

VS シュラ　辛口

シュラは突進技からのコンビネーションが強い。しゃがみ弱パンチ&キックや，立ち弱パンチで徹底的にケンセイしながら間合いをつめて，近距離の攻防に持ち込もう。強攻撃や火炎拳，気功獄はカラ振ると突進技で反撃されるので要注意。間合いが離れたら，反撃がくることを読んでの昇り強キックor逃げ強パンチが有効だ。

ジャンプ攻撃はまず落とされるが，跳び越えるくらい近くからのめくり強キックなら，先読みされないかぎりムエタイキックさえツブせるぞ。

VS ジョニー・マキシマム　中辛

ジョニースペシャルにつかまると一気にフィールド端へ追いつめられるため，突き離す闘いが重要だ。ヘタなジャンプ強キックはライトニングタックルで返されるので，地上戦を主体に逃げ&昇り強パンチ攻撃を織りまぜていこう。問題はショルダーチャージングクラッシュとジャンプ攻撃をいかにかわすかだが，射程ギリギリでのしゃがみキック攻撃と火炎拳を多めに使ってみるといいだろう。

●ヘッドクラッシュ……とにかくバックステップで逃げる。

VS マッドマン　中辛

マッドマンの弱攻撃は意外に強力なので，接近されると身動きがとれない。しゃがみ弱攻撃で突進技を撃墜しながら，強攻撃やジャンプ攻撃で端に追いつめていこう。ただし，リーチの長いON強パンチでのカウンターには注意が必要だ。ジャンプ攻撃もかなり有効だが，めくりだとマッドジャイロで撃墜される場合がある。対空攻撃には逃げ強パンチかOFF強パンチを使おう。

相手が飛び道具を多用してくるなら，迷わずON強パンチでのカウンターを狙うこと。

VS ジャック　中辛

ジャックは体が細いので，対空攻撃のOFF強パンチがカラ振りやすい。バックステップで逃げるか，昇り強パンチで撃墜しよう。こちらからの跳び込みはめくり強キックがいい。対空攻撃に負けることはまずないし，無敵必殺技のジョーズアタックも当たらないぞ。

めくれない遠距離では地上戦を繰り広げることになるが，ジャックの遠距離立ち強パンチはリョフのしゃがみパンチよりリーチが長いので，ジャックの射程内ではさらに射程の長い攻撃を使うか，ガードに徹しよう。

VS リョフ　辛口

ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチの流れで攻めるのが基本だが，しゃがみパンチの射程外に離れたときが問題だ。こちらの跳び込みには槍乱舞もしくはダッシュでくぐって後方からの攻撃，基本技にはバックステップ，気功獄には逃げ強パンチで回避or返されるので，攻めかたにバリエーションが必要だ。とにかく攻勢を維持したい。

なお，遠距離からのジャンプ強キックは先読みの逃げ強パンチや槍撃破で返せるが，気功獄には効かないので，昇り強パンチに切り替えよう。

「ワールドヒーローズ」シリーズ CD&ビデオ COLLECTION

ワーヒー・シリーズには，こんなに数多くのアルバムやビデオが発売されている。8月19日には，ポニーキャニオンより「ワーヒー2JETイメージアルバム」も登場予定だ。

CD

ワールドヒーローズ

■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00106　■93年1月21日発売
「ワールドヒーローズ」のオリジナル・バージョン全曲，ボイスのほか，作曲者自身によるアレンジ・バージョンを収録。

ワールドヒーローズ2

■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00122　■93年6月18日発売
「ワールドヒーローズ2」の38曲にも及ぶオリジナル曲と，すべてのキャラクターのボイスを収録。さらに作曲者自身によるボーカル・アレンジ曲つき。

ワールドヒーローズ2

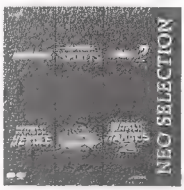
ビデオ

■新声社　■6,000円（税込）
■VHS　GV-003
■93年7月24日発売
キャラ紹介にはじまり，トレンド・パターン，華麗なる連続技・必殺技など，さまざまな映像が収録されている。

ワールドヒーローズ2 ～イメージ・アルバム

■ポニーキャニオン　■2,500円（税込）
■CD　PCCB-00137　■93年10月21日発売
全16キャラクターのインスト・アレンジ・バージョンと，ボーカル・バージョン1曲を収録。

NEO SELECTION～ NEO・GEO格闘技BEST



■ポニーキャニオン　■2,500円（税込）
■CD　PCCB-00141　■93年12月27日発売
新世界楽曲解起引とADK SOUND FACTORYによる，NEO・GEO格闘ゲームのベスト・セレクション。発売中のアルバムからセレクトされた「ワーヒー1，2」のアレンジ・バージョンが中心収録されている。

ワールドヒーローズ& ワールドヒーローズ2

■ポニーキャニオン
■93年12月17日
■VHS PCVP-11354
4,800円（税込）
LD　PCLP-00493
4,800円（税込）
「NEO・GEOコレクターズBOX」から独立したビデオ。開発スタッフ自らのプレイで，全ステージ，エンディングなどを紹介する。スタジオベントスタッフ監修。

ワールドヒーローズ2JET/ ADK SOUND FACTORY

■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00148　■94年5月20日発売
「ワールドヒーローズ2JET」のオリジナル・バージョン全曲に加え，すべてのボイスとS.E.を収録。

NEO・GEO コレクターズBOX

■ポニーキャニオン　■14,800円（税込）
■CD3枚+ビデオ2本　PCCB-00126
CD3枚+LD2枚　PCCB-00127
■93年9月17日発売
「餓狼伝説」「餓狼伝説2」「龍虎の拳」という3枚のCDと，「餓狼伝説2＋龍虎の拳」「ワールドヒーローズ1＋2」という2本のビデオ（LD）がケースに入った豪華セット。

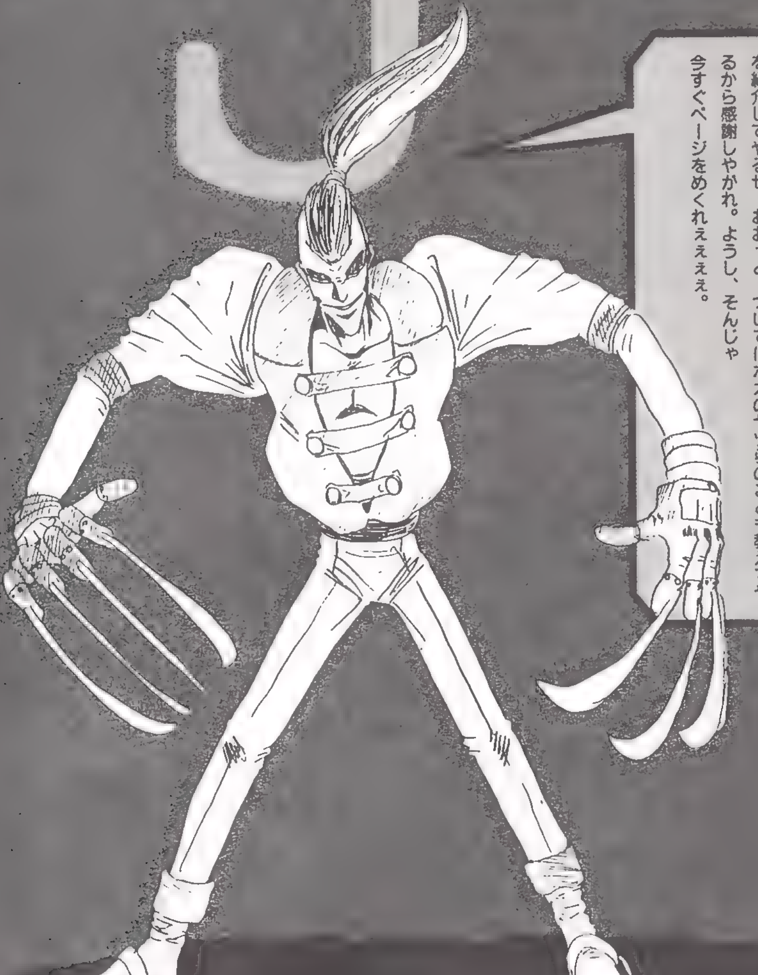
ワールドヒーローズ2JET

■ポニーキャニオン
■94年6月17日発売
■VHS PCVP-11450
4,800円（税込）
LD　PCLP-00513
4,800円（税込）
ADKの開発スタッフ自らが，『ジェット』を攻略。おなじみゲーム・キャストによるナレーションやテレビCF（ロング・バージョン2タイプ）なども楽しめる。スタジオベントスタッフ監修。

第5章

ワーヒー2JETの㊙情報を満載！

Jの部屋 SPECIAL



そうそう、やっぱ『J』とくりゃ、このJACK様のコトだよなぁ～。ま、ダンディーでクールでスリムで（中略）なオレ様のことを知りたいヤツはゴマンといるからなぁ。そんじゃあ、オレ様のワンダフォ～な誕生秘話とかエキサイティン～な名ゼリフとか、そういった魅力のすべてを紹介してやるぜ。おおっと、ついでにホカのヤツらのことも教えてやるから感謝しやがれ。ようし、そんじゃ今すぐページをめくれぇぇぇぇ。

開発者インタビュー

『ワーヒー2 JET』の開発元である㈱ADKに取材に行ってきたぞ。今回もたっぷりと興味深い話を聞くことができたのだ。誌面の都合で，その一部しか載せられないのが残念だが，じっくり読んでくれ。

独特のシステムは，こうして生まれた

――まずは，タイトルの『ジェット』の由来について教えてください。

A：『3』と言うほど前作から変わっていないので，『2』のうしろに何かをつけることになったんですが，『マグナム』とか『ニトロ』とか，わけのわからない候補がいっぱい挙がったんです。その中でも，実際のスピードが速いかどうかはべつとして，“スピード感”というイメージをだしたいときに，“ジェット”が一番じゃないかなと思いまして。ゼロヨンで一番速いエンジンが，ジェット・エンジンだっていう話もあるし，ジェット機は万国共通で飛んでるはずですから，遅いイメージもないですし。ただ，発表してからいろいろと“ジェット”モノがでてるんで「なんでー」なんて思ってます（笑）。

――『ジェット』と，ほかの格闘ゲームとの差別化のポイントとは何でしょう？

A：大会モードのシステムを充実させるために，普通の3本勝負から脱却した部分ですかね。基本は3本勝負だけれど，毎回ちがう人がでてくれば，1本1本がちがったカンジに見えて楽しいんじゃないかなって思いまして。タッグマッチみたいなこともやりたかったんですけどね。最初のプレイヤー・セレクトで，こっちも3人がセレクトできて，1本目に誰をだすか，2本目に誰をだすか，とか。

――攻撃と攻撃がぶつかったときに，弾き飛ぶのもカッコイイ演出ですね。

A：『ジェット』を遊んでいると，相打ちすることがけっこう多いんです。ただ，相打ちしたときに両方ともダメージ・パターンになると，わかりづらくなってしまうんですよ。本当は，攻撃している技と技が当たったんだから，ダメージはそんなに受けないはずですよね。そこで，攻撃しあっているところに“カキーン”と入れたら，カッコイイんじゃないかと思いまして……。

――フィニッシュに連打系の技を使うと，最後まで殴っていますが（死人にムチ打ち），あれはどういった意味が？

A：最後は華麗にキメたい，というか，ハデなほうがより楽しめるっていう考えがあったものですから。あれを入れたことによって，気持ちよく終わらせられますし。まあ，ボーナスみたいなものですね。

――平均点をとる点数システムを採用した理由は？

A：本当に強い人に点数をあげるためです。強い人が点数を取れるんであって，点数を稼ぐっていうのは不毛な行為だと思うんですよ。

▲今回のインタビューに答えてくださった企画部のお2人。右が牛沢朗氏（代表作：マジシャンロード，クロスソード），左が澤渡研二氏（代表作：ワーヒー1，2）

知られざる『ジェット』設定集

――『ジェット』の時代設定はどうなっているんですか？

A：『2』の数か月後という設定になっています。時期は，現代から近未来という感じで，とくに設定はしていません。だいたい2000年に入るくらいでしょうか。

――フウマの爆裂究極拳のような超必殺技タイプの技を，全部のキャラクターに設定するという企画はなかったんですか？

A：性格づけの一環として，勝ち気な人が使う技ということで，ジャンヌとフウマにしかつけませんでした。全キャラに持たせちゃうと，ちょっとちがうかなって感じがしますね。

――超武会の舞台になる国の選抜理由は？

A：ネオジオの販売台数が多い地域ですね(笑)。自分の知っている土地がでてくれば，楽しいですからね。ボーナス・ステージも，先にスペインと決まってから，牛と闘うというアイデアがでたんです。中国で，いくつもの門があって，それをぶち破って時間内に師匠が持っている奥義の書を手に入れる，なんていうボーナス・ステージの案もありましたね。

――キャラクターたちは，大会が終わるとその時代に残っているんですか？それとも自分のいた時代に帰るんですか？

A：いついちゃってるのは，フウマぐらいじゃないですか？　それ以外は大会が終わるごとに帰っているはずです。フウマもたまには帰ってると思うんですけど……。

『2』から『ジェット』へ

――『2』から『ジェット』へ移行するときは，どんなコンセプトだったんですか？

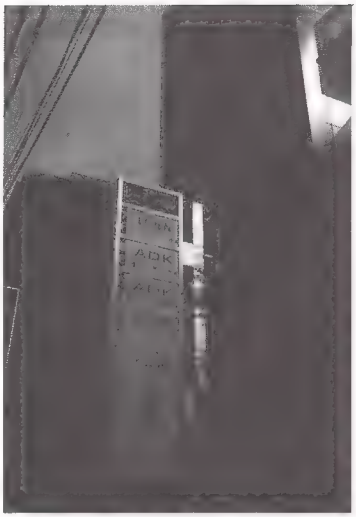
A：ゲームの中身としては，『2』の方向性と『ジェット』の方向性というのは，けっこうちがうんですよ。『2』は一言で言えば，差がつくゲームですよね。実力がストレートにでるんです。それに対して『ジェット』では，なるべく差がつかないようにしてあるんです。それもあって，一般の人ができないような技はなくしてしまいました。投げ返しなんかがそうですね。ただその代わりに，追加ダメージなどの要素を入れたんです。

――全キャラがダッシュ移動できるようになりましたよね。

A：スピード感をアップさせたいということで導入しました。ゲーム全体のスピードを上げることはしたくなかったので，ダッシュにその役目を担当してもらったんです。

――必殺技のコマンド自体が変更されているキャラクターがいるんですけど，これはどうしてですか？

A：『2』で子供がだせなかったというのが一番の理由です。だしやすさ第一にしてあるわけです。ABボタン同時押しが減ったのも，同じ理由です。けっこう暴発が多いんですよ，あれ。



◀㈱ADKは、埼玉県の上尾市にある。ビルの1階は、学習塾になっているのだ。ここの生徒たちも『ワーヒー』で遊んでいる？

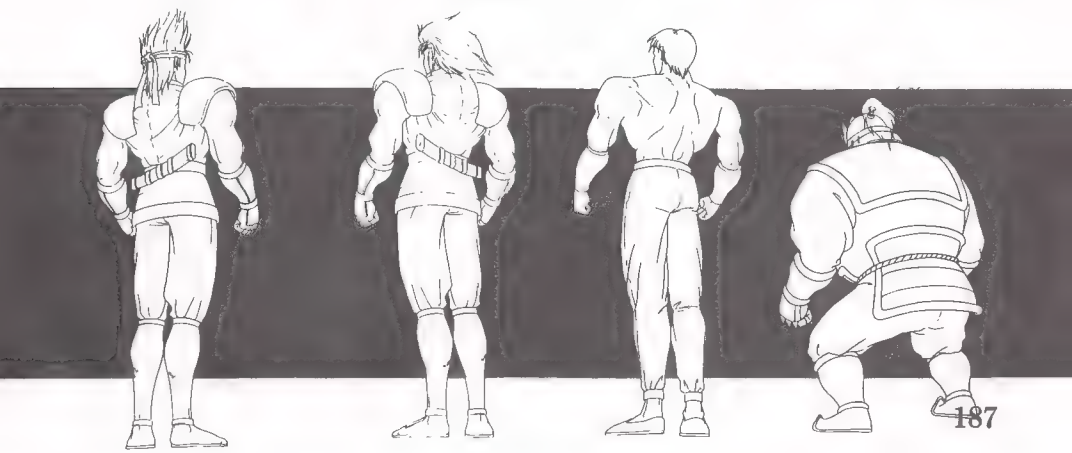
タイミングを失敗すると，強パンチになっちゃいますし。

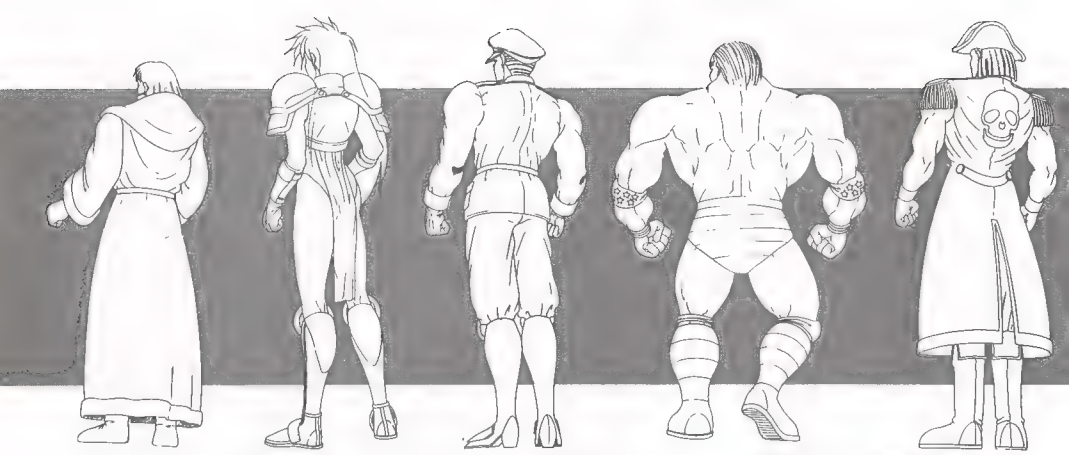
――キャラクターによって,だせる技が変更になっていることもありますが？

A：使える技の種類を変えたのは，戦いかたのスタイルを変えたほうがいいと思われたキャラですね。今回のジョニーには飛び道具がなくなっちゃいましたけど，実際デカいヤツが飛び道具っていうのもイメージ的になんかヘンですよね。体のデカいヤツは，その体を活かすようにすればいいんじゃないか，と考え直して，技を変えたんです。

――ちなみにADKでの最強キャラと最弱キャラは誰ですか？

A：ドラゴンとブロッケンが強いと聞





いています。あとは，フウマとか……J.カーンとかエリックも，陰で強いそうですが。弱いのはリョウコとマッドマンかな？

「ワールド・ヒールズ」の素顔

――新キャラをジャックとリョフにするというのはスムーズに決まったんですか？

A：ジャックとリョフの案がでてくるまでは難航したんですけど，でてきてからは意外と早く決まりました。リョフをどういうグラフィックにするかという点では苦労しましたけどね。三国志マニアの人がウルサイんですよ，異様なほど（笑）。

――この2人以外のキャラクター案は？

A：ジキルとハイドのハイド氏とか，そのへんも候補に挙がったんですが，ダーク・ヒーローとしてリョフ，ジャックのほうがインパクトが強いだろうということで，この2人に決まりました。

――ゼウスの案や設定などにも，けっこう候補があったんですか？

A：漠然としたイメージはありましたね。“ひたすら剣を磨いている人”みたいな。単純に言って強そうな人をだしたかったんです。当然，前のディオとかギガスにするか迷ったんですけど，今回は全部人間にしようっていう信念がありまして，人間の中で一番強いのは誰だろうと考えたらゼウスのような巨漢だったわけです。

――結局，ゼウスって何者なんですか？

A：ずっと昔から世界を支配してきた一族とでも言いましょうか。代々過去から悪いことをしてきた家系なんですよ。で，博士を人質にとって勝手に「ワールドヒーローズ」を開いちゃう。じつは大会で対戦するキャラは全部ニセモノで，みんなゼウスが作り上げたクローン人間なんですよ。本物の勇者をおびきよせるために，ニセの大会を開いたってわけです。ただし，キッドだけは本物で，何も知らずに乱入してきたんですけど（笑）。

毎度おなじみ開発秘話

――ボツになった案などはありますか？

A：必殺技関係が，山のようにあります。たとえばエリックが地面をたたくと，クジラがでてきて，それに乗っかって闘うとかですね。技の名前がホエール・サーフィン……ってそのままなんですけど（笑）。

――ほかには？

A：『2』のデスマッチ・モードを継承するという案もあったんですが，その中で，左右の池に落ちるとピラニアにかまれてでてくるとか，画面の端と端がつながっているステージとか。開始直後に目の前に爆弾みたいなボールがあって，それを蹴って相手に当てれば爆発するっていうのもありました。その爆弾は蹴り返せるんですよ，『ボンバーマン』みたいに（笑）。

――開発中はやはり地獄でしたか？

A：『ジェット』は意外とすんなりいきましたけど，デスマッチ・モードに替わる新しいモードを何にするかっていうのが，なかなか決まらなかったですね。実際には大会モードになったんですけど，これに決定したのが，開発の半ばくらいになったころなんですよ。本来ならシステムは一番はじめに決めるんですけど……。おかげで大変更になってしまって，プログラマーからグラフィッカーまで総出で直しました。普通半年くらいかけるところを，2か月でやるしかないってカンジでタイヘンでしたね。

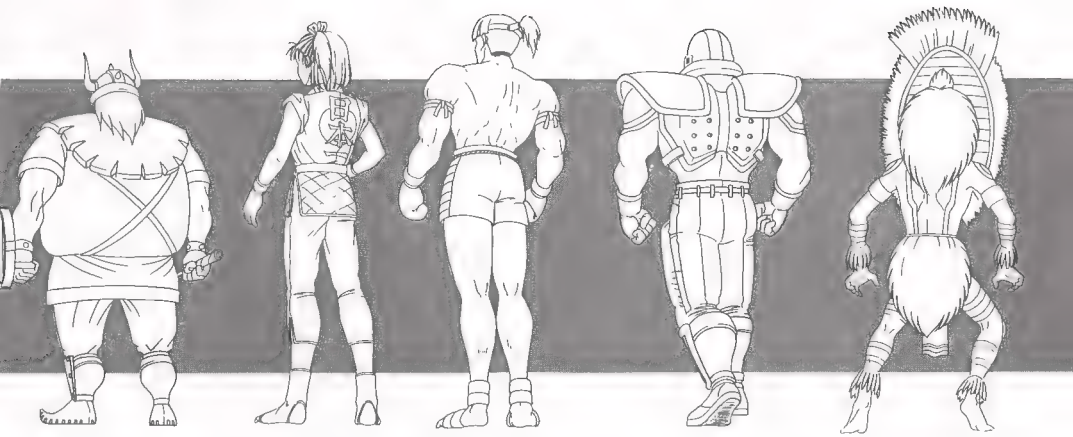
コンピュータ・アルゴリズムを紹介！

――コンピュータ・キャラのアルゴリズムの仕組みを教えてください。

A：なるべく決まったことはしないように……という形にしました。結果的には従来型とあまり変わってないんですが，単純に暴れているカンジを表現したかったんです。プレイヤーの行動を読んで反応するっていうのがベースにはなっていますが，たとえば，プレイヤーが強パンチをだしたときの反応というのが何種類も用意してあって，それをランダムで選ぶ形になっています。

――コンピュータ・キャラの頭のよさは，何番目にでてきたかで変わってくるんですか？

A：それはないです。ただ2本取ると，



ちょっと変わってくるんですけれどね。具体的には，最初の２人に勝つと，その日の大会に登場する最後の１人がちょっと弱くなります。２人に勝ったあとの３人目は，ボーナスっぽい存在にしたかったんです。１勝１敗のときは，1，2，3人目の順に強くなっていきます。

――コンピュータ・キャラの強さが変化する条件は，ほかにありますか？

A：プレイヤーと自分の残りライフを見て変わることはあります。たとえば，ライフがどちらも満タンのときと，コンピュータが苦戦しているときでは，まるっきりちがってきます。あとは全体の流れとして，１試合目の負けているときと４試合目の負けているときだと，思考のしかたがちがってきますね。当然４試合目のほうが強くなります。

――コンティニューしたときは，コンピュータ・キャラの強さは変わらないんですか？

A：大もとのレベルが１下がります。たとえば３人目まで闘うと，CPUレベルはゲーム開始時より上昇しているんですが，コンティニューすると，それが下がるようになっているんです。大もとのレベルは，何本取ったかによってアップしていきます。

がんばれマッドマン!!――CM秘話

――テレビCMの裏話とかあったら聞かせてください。

A：あの２パターン以外にも，いろんな案があったんですよ。たとえば，なぜかマッドマンに，サラリーマンで営業の主任かなんかでっていう役職があるんです（笑）。で，飲み屋で「戦いはツラいねぇ～」ってこぼして（笑），そのあと夜道を歩いていって終わり，なんていうのもありました。

――『２』のCMもマッドマンでしたが？

A：広告代理店のほうが，マッドマンをマスコット・キャラとして見ているようです。『ワーヒー』の世界観をもっともよく表わしているキャラですしね。

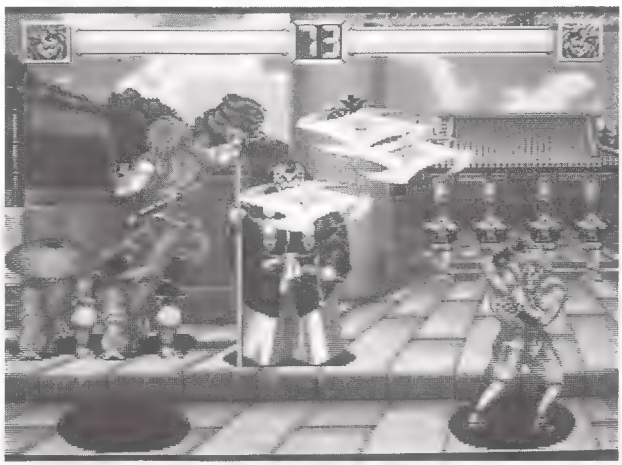
『ワーヒー３』はどうなるの？

――『３』の予定はあるんですか？

A：まだ何とも言えませんね。最近，格闘モノがパターン化してきたとよく言われますが，まだやれることはいろいろあると思うんです。

――たとえば？

A：本当の格闘技だと，まずしゃがむことはないのに，ゲームではなぜしゃがむんだろうとか，しゃがんだヤツをつかむのは非常にムズかしいはずなのに，なんでつかめるのかとか。そういった格闘技ではありえないような部分を解消して，それをつきつめたようなゲームがあってもいいんじゃないかと思うんです。『ワーヒー３』になるとは限りませんが，今後そういったゲームを作っていきたいと思っています。



▲当初の爆裂究極拳は，宙に浮いてから多数の烈風斬を撃つものだった（写真は合成したもの）。そう言えば，微塵隠れの術と爆裂究極拳は，ともに同社の『ニンジャコンバット』に登場した必殺技と同名だが……

VOICE LIST

本当に蒙虎覇極道は「池袋」，ジャスティスソードは「カルピスソーダ」，アトミックヒートは「危ないコーヒー」と言っているのか？　その答えがコレだ!!

【ハンゾウ】　声優：高田謙三

れっこうざん	必殺技（烈光斬）
ダブル　れっこうざん	必殺技（ダブル烈光斬）
こうりゅうは	必殺技（光龍破）
にんぽう　こうりんかざん	必殺技（忍法光輪渦斬）
忍（ニンッ）	必殺技（微塵隠れの術）
微塵隠れの術	必殺技（ポツ）
伊賀忍法奥義	必殺技（ポツ）
ハッ	弱攻撃
トウッ	弱攻撃
セイヤッ	強攻撃
グアッ	ダメージ（ポツ）
いくでござる!!	スタート（ポツ）
本気でいくでござる	スタート（ポツ）
見切ったでござる	挑発（ポツ）
まだやれるでござるよ	挑発（ポツ）
勝負はこれからでござる	挑発（ポツ）
正義は必ず勝つのでござる	勝ち（ポツ）
やれやれでござるな	勝ち（ポツ）
いい試合でござった	勝ち（ポツ）
リンビョウトウシャカイチンレツザイゼン	勝ち（ポツ）
お主，	勝ち（ポツ）
精進なされよ	勝ち（ポツ）
なかなかやるでござるな	勝ち（ポツ）
ニンニン	勝ち（ポツ）
ぐあー	負け
無念，ぐあー	負け（ポツ）

【フウマ】　声優：川本圀彦，「オラオラ」のみADK開発スタッフ

れっぷうざん	必殺技（烈風斬）
ダブル　れっぷうざーん!!	必殺技（ダブル烈風斬）
えんりゅうは	必殺技（炎龍破）
オラオラオラー	必殺技（忍法風輪華斬）
おうぎ　ばくれつきゅうきょくけん!!	必殺技（爆裂究極拳）
にんぽう　ふうりんかざん	必殺技（ポツ）
分身の術	必殺技（ポツ）
忍（ニンッ）	必殺技（ポツ）
オラッ	弱攻撃
オゥラッ!!	強攻撃
うおおお	強攻撃（ポツ）
チェェイ	強攻撃（ポツ）
グフッ	ダメージ（ポツ）
ガハアッ	ダメージ（ポツ）
いくぜ!!	スタート（ポツ）
てめえ!!	挑発（ポツ）
なめんな，こらあ!!	挑発（ポツ）
死にてえのか!!	挑発（ポツ）
ハメるぞ!!	挑発（ポツ）
弱すぎるぜ!!	挑発（ポツ）
風魔忍法は無敵だぜ	挑発（ポツ）
面白くなってきたぜ!!	挑発（ポツ）
ほざきやがれ!!	挑発（ポツ）
やるじゃねえか	挑発（ポツ）
ゾクゾクしてきやがる	挑発（ポツ）
くっくっく	勝ち（ポツ）
最高の気分だぜえ	勝ち（ポツ）
はっきりいって俺は強いぜ!!	勝ち（ポツ）
地獄へ落ちな	勝ち（ポツ）
ば，ばかな	負け（ポツ）

【ドラゴン】　声優：ADK開発スタッフ

ワッチョ～	必殺技（ドラゴンキック）
ア	必殺技（百烈拳，百烈蹴）
チャ（アチャチャとつなげる）	〃
ア～タタタタッ	必殺技（飛び足刀）
アチョ～	弱攻撃
アタッ	弱攻撃（ポツ）
アチャ～	強攻撃
アタァッ	強攻撃（ポツ）
ホチョ～	強攻撃（ポツ）
ホッ	ダメージ（ポツ）
ホワッ	ダメージ（ポツ）
ホ～（息を整える）	勝ち
ホワ～	負け

【Jカーン】　声優：ADK開発スタッフ

はきょくどぉ～	必殺技（蒙虎覇極道）
モンゴリアン	必殺技
ダイナマイト	必殺技（モンゴリアンダイナマイト）
アタック	必殺技（モンゴリアンアタック）
プレス	必殺技（ポツ）
ウオ～	弱攻撃
ドリャ～	強攻撃
ドオリャ～	投げ
ウッ	ダメージ（ポツ）
グッ	ダメージ（ポツ）
ワ～ハッハッハッハ	勝ち
グア～	負け

【ラスプーチン】　声優：三浦真次

マジック　ファイアー	必殺技（ファイアーボール）
ライトニング	必殺技（サンダーボール）
アクセル　スピン	必殺技（アクセルスピン）
コサック　ダンス	必殺技（ポツ）
ファイアー	必殺技（ポツ）
サンダー	必殺技（ポツ）
ハ～	必殺技（ポツ）
ホッ	弱攻撃
ワッハッハ	強攻撃
フン	つかみ
ワッハッハッハ	つかみ
ワ～オ	勝ち
アア～ン	負け

【ジャンヌ】　声優：ADK開発スタッフ

オーラ　バード	必殺技（オーラバード）
フラッシュ　ソード	必殺技（フラッシュソード）
ジャスティス　ソード	必殺技（ジャスティスソード）
ファイアー　バード	必殺技（ファイアーバード）
ゴッド　バード	必殺技（ポツ）
ハッ	弱攻撃
ヤッ	強攻撃
あなたの負けよ	挑発（ポツ）
次で終わりよ	挑発（ポツ）
あ～ら，ごめんなさい	挑発（ポツ）
本気になってもいいかしら	挑発（ポツ）
後悔させてあげるわ!!	挑発（ポツ）
おしおきが必要のようね	挑発（ポツ）
今までは，サービスよ	挑発（ポツ）
当然の結果よね!!	挑発（ポツ）
神よ，我に力を!!	挑発（ポツ）
終わらせてあげるわ	挑発（ポツ）
次で終わりよ	挑発（ポツ）
話にならないわ	挑発（ポツ）
化粧がくずれちゃう!!	挑発（ポツ）
もうあとがないわよ	挑発（ポツ）
ひざまづきなさい	挑発（ポツ）
ウッ	ダメージ（ポツ）
うそっ	ダメージ（ポツ）
オ～ホッホッホ	勝ち
フッ	勝ち
神にかわってお仕置きよ!!	勝ち（ポツ）
キャ～	負け

【ブロッケン】　声優：曽我部　仁

ロケット　パンチ	必殺技（ロケットパンチ）
ファイアッ	必殺技（ジャーマンミサイル）
ハリケーン　アーム	必殺技（ハリケーンアーム）
スパーク　サンダー	必殺技（スパークサンダー）
ロング（スパークサンダーにつなげる）	必殺技（ロングスパークサンダー）
アーム　パンチ	必殺技（ポツ）
バスター　ランチャー	必殺技（ポツ）
ロック　オン	必殺技（ポツ）
オール　ガンズ　オープン	必殺技（ポツ）
ファイアー!!	必殺技（ポツ）
グッ	ダメージ（ポツ）
グウゥ	ダメージ（ポツ）
フハハハハハ～	勝ち
フッ	勝ち（ポツ）
グア～～	負け

【マッスルパワー】　声優：ADK開発スタッフ

ナンバー　ワン	必殺技（トルネードブリーカー）
ダ～	必殺技（マッスルボンバー）
ナンバー　ツー	必殺技（ポツ）
ハッ	弱攻撃
ウオ～	強攻撃
フンッ	投げ
グッ	ダメージ（ポツ）
ノォッ	ダメージ（ポツ）
アイム　ナンバーワーン	勝ち
カモン　ベイビー～	勝ち（ポツ）
ノォ～～	負け

【キャプテンキッド】　声優：高田謙三

シャーク　ナックル	必殺技（シャークナックル）

このページは音声収録用台本をもとに構成されています。

シャーク　アッパー	必殺技（シャークアッパー）
パイレーツ　シップ	必殺技（パイレーツシップ）
スパイラル　キック	必殺技（スパイラルキック）
シャーク　キック	必殺技（ボツ）
スペシャルローリングファイナルバーンデ	必殺技（ボツ）
ピー（口笛，鷹を呼ぶ）	必殺技（ボツ）
ハッ	弱攻撃
フンッ	強攻撃
へ〜イ	挑発（ボツ）
ヒュー（口笛，関心したように）	挑発（ボツ）
やるじゃな〜い	挑発（ボツ）
かかってきな!!	挑発（ボツ）
もう終わりかい	挑発（ボツ）
まだ，やれるぜ	挑発（ボツ）
今だ!!	挑発（ボツ）
あま〜い	挑発（ボツ）
あますぎるぜ!!	挑発（ボツ）
100年早いぜ!!	挑発（ボツ）
とっておきのを見せてやるぜ	挑発（ボツ）
あばよ!!	挑発（ボツ）
これで最後だ!!	挑発（ボツ）
やるじゃねえか	ダメージ（ボツ）
へイッ	勝ち
オッケー	勝ち
イエ〜イ	勝ち（ボツ）
俺の名は"キャプテンキッド"覚えとけな	勝ち（ボツ）
クライマックスじゃな〜い	勝ち（ボツ）

【エリック】　声優：多賀

トール　ハンマー	必殺技（トールハンマー）
エーギル　ヘブリング	必殺技（エーギルヘブリング）
ブリザード　ブレス	必殺技（ブリザードブレス）
ロング　ホーン	必殺技（ボツ）
ハリケーン　ドロップ	必殺技（ボツ）
フン	弱攻撃
ヌオー	強攻撃
オオ〜	投げ
ウッ	ダメージ（ボツ）
ウゥッ	ダメージ（ボツ）
オ〜〜（雄叫び）	勝ち
ウオ〜	負け

【リョウコ】　声優：神村麻里

ぼさつしょう	必殺技（戊殺掌）
にだん　せおいなげ	必殺技（二段背負い投げ）
くびきりなげ	必殺技（首切り投げ）
極意　鬼殺し	必殺技（ボツ）
いくわよっ	必殺技（ボツ）
えい	弱攻撃
やっ	強攻撃
ひっさつ　しんくうなげ	投げ（必殺真空投げ）
とぉ〜	投げ（ボツ）
よいっしょ〜	投げ（ボツ）
よろしくね!!	スタート（ボツ）
父さん，見ててね	スタート（ボツ）
やったな〜	挑発（ボツ）
やったわね〜	挑発（ボツ）
やってみなさいよ!!	挑発（ボツ）
覚悟!!	挑発（ボツ）
わくわく	挑発（ボツ）
えっへっへー	挑発（ボツ）

キャハハハハ	挑発（ボツ）
はいはい（あきれたように）	挑発（ボツ）
そんなに勝ちたいの〜	挑発（ボツ）
勝負はこれからよ!!	挑発（ボツ）
お願い!!ハメないで!!	挑発（ボツ）
あっ	ダメージ（ボツ）
やった〜	勝ち
チュッ（投げキッス）	勝ち（ボツ）
え〜，うっそ〜，やったね!!	勝ち（ボツ）
きゃ〜	負け
こんなに強い人初めて〜	負け（ボツ）
いや〜ん	負け（ボツ）
え〜ん（泣く）	負け（ボツ）

【シュラ】　声優：三輪浩幸

タイガー　クロー	必殺技（タイガークロー）
タイガー　ファング	必殺技（タイガーファング）
ムエタイ　キック	必殺技（ムエタイキック）
ダブル　ニー　キック	必殺技（ボツ）
タイガー　ダンス	必殺技（ボツ）
フッ	弱攻撃
シッ	弱攻撃（ボツ）
ヤッ	強攻撃
ハッ	強攻撃（ボツ）
グッ	ダメージ（ボツ）
ウッ	ダメージ（ボツ）
ハハハハハ	勝ち
ウワ〜	負け

【ジョニー・マキシマム】　声優：中野

ワン，ツー，スリー，ゴー	必殺技（ジョニースペシャル）
ヘッド　クラッシュ	必殺技（ボツ）
ライトニング　タックル	必殺技（ボツ）
タッチ　ダウン	投げ
レディー	投げ（ボツ）
ハッ	弱攻撃
ウォー	強攻撃
キル　ユー	挑発（ボツ）
カモーン	挑発（ボツ）
グッ	ダメージ（ボツ）
グオ〜	ダメージ（ボツ）
フッ	勝ち
シーット	負け

【マッドマン】　声優：川本昭彦

マッド　マーン	必殺技（マッドマンアタック）
マッド　ジャイロ	必殺技（マッドジャイロ）
マッド　カッター	必殺技（マッドカッター）
マッド　ランチャー	必殺技（マッドランチャー）
マッド　スライダー	必殺技（ボツ）
マッド　サイクロン	必殺技（ボツ）
マッド　スクリュー	必殺技（ボツ）
マッド　プレス	必殺技（ボツ）
マッド　ボンバー	必殺技（ボツ）
ウホッ	弱攻撃
ウオッホ	強攻撃
オホッ	投げ
ウッ	ダメージ（ボツ）
ウボッ	ダメージ（ボツ）
ウォッホッホッホ	勝ち
ウボ〜	負け

【ジャック】　声優：三浦真次

イエーッ（YEAH）	必殺技（ニースマッシャー）
ケエッケッケッ	必殺技（そのほかの必殺技）
クックックックック	必殺技（ボツ）
ケエ〜ッケッケッケエ	必殺技（ボツ）
アイアン　クロール	必殺技（ボツ）
アオッ	弱攻撃
オウッ（OH）	強攻撃
ケケケケケ	強攻撃（ボツ）
シーット	ダメージ（ボツ）
カ〜モ〜ンッ	挑発（ボツ）
ジュルッ（舌を鳴らす）	挑発（ボツ）
ベロンッ（舌を鳴らす）	挑発（ボツ）
パオッ（ジャクソン風に）	勝ち
ジ・エーンド（THE END）	勝ち（ボツ）
グッバ〜イ!!　ハニ〜	勝ち（ボツ）
ヒャハハハハッ	勝ち（ボツ）
ジ〜ザ〜ス	負け

【リョフ】　声優：ADK開発スタッフ

ブー	必殺技（火炎拳）
ウオリャア〜	必殺技（槍乱舞）
ウオオォォ〜	槍撃破（ボツ）
ター	気功蹴（ボツ）
テエイッ	弱攻撃
フッ	弱攻撃（ボツ）
ソリャ〜	強パンチ攻撃
ドオ〜リャ〜	強キック攻撃
ドオリャー	投げ
ムッ	ダメージ（ボツ）
クッ	ダメージ（ボツ）
グア〜〜	ダメージ（ボツ）
ゴクゴク（酒を飲んでのどを鳴らす）	勝ち
プハー（酒を飲んだあと，息をはく）	勝ち
フッフッフッ	勝ち（ボツ）

【ゼウス】　声優：遠藤麦太

アトミック　ヒート	必殺技（アトミックヒート）
ギガ　スマッシャー	必殺技（ギガスマッシャー）
ウオォォォォ	必殺技（メガトンパンチ）
ナックル　ストーム	必殺技（ボツ）
グラビティ　ストライク	必殺技（ボツ）
ムウゥ	弱攻撃
フ〜ムッ	強攻撃
オオォォー	強攻撃（ボツ）
ハ〜〜〜	気をタメる（ボツ）
グッ	ダメージ（ボツ）
ハア　ハア（息を整える）	デモ用　再起（ボツ）
ミ，ミラクルヒーロー	デモ用　断末魔（ボツ）
グハッ	デモ用　死（ボツ）
フハハハハ〜	挑発（ボツ）
フフフフッ	挑発（ボツ）
ワァ〜ハッハッハッハ	勝ち（ボツ）
ア〜イム　パーフェクト	勝ち（ボツ）
ウオ〜〜	負け

【そのほか】　声優：ADK開発スタッフの知人

WORLD HEROES TWO……JET!!	タイトル
WORLD HEROES BATTLE FEST ATHLETE ADMITTED	超武会スタート
LIGHTS OUT TIME	ボーナスゲーム

連続攻撃研究委員会

当コーナーでは，『ジェット』の連続攻撃に関係した，独自の調査による独占㊙データを大公開する。また，次ページからの「究極連続攻撃リスト」では，特定の相手にのみ入る強力な限定技を中心に，極限をかいまみる連続攻撃を紹介しよう。連続攻撃のカナメである，「前方ジャンプ攻撃の性能表」も一緒だぞ。対象キャラが多めのスタンダードな連続攻撃は，第４章「対戦プレイ爆裂究極ガイド」のほうに掲載されているので，そちらを参考にしてほしい。

スクープ 「のけぞり時間」はキャラごとにちがいがあった ⇩ 専用連続攻撃が存在した！

頭やられ

▲頭へ攻撃を受けたとき。写真は強の場合で，弱だと左の写真のポーズからすぐ立ち直る。また，強だと血を吐く

腹やられ

▲胸より下への攻撃を受けると，身体を“く”の字に曲げる。弱強の相違点は頭やられと同じだ

『ジェット』では各キャラごとに，受けた攻撃の種類とその状況に応じた「のけぞり時間」が存在する。右の表は，それをまとめたものだ。短ければ当然立ち直りが早く，長ければつぎの攻撃を受ける可能性が高い。ハンゾウやドラゴンの連続攻撃の受けにくさ，ブロッケンの受けやすさ，マッスルの「腹やられ・強」の地獄をここで確認しておこう。

さて，ここで「のけぞり」に関して説明しよう。「のけぞり」にはジャンプ，頭，腹，しゃがみの４種類がある。ジャンプとは，ジャンプ攻撃を受けた場合のもの。「頭やられ・弱」のポーズで，ジャンプ攻撃ののけぞり時間(右ページの表参照)に「頭やられ・強」の修正が入るのが特徴。頭やられと腹やられは上の写真で説明したとおりだ。しゃがみやられは，ジャンプ攻撃だろうが何だろうが，しゃがんでいる状態で食らったときのもの。ちなみに血は吐かない。

また，弱攻撃の中には短いながらも「強のけぞり」になるものや，のけぞり時間が短い強攻撃といったものもある。そのちがいは3種類の大きさのダメージ・マーク（それぞれ弱，中，強をあらわしている）で見わけがつくぞ。右の表には弱強しかないが，中は「短い時間の強のけぞり」なので，ここでは強に分類してある。

【キャラ別のけぞり時間表】

キャラ名	頭やられ		腹やられ		しゃがみやられ	
	弱	強	弱	強	弱	強
ハンゾウ	短い	短い	普通	短い	普通	短い
フウマ	普通	普通	普通	普通	普通	普通
ドラゴン	普通	超短い	普通	普通	普通	普通
J.カーン	普通	普通	普通	普通	普通	普通
ラスプーチン	普通	長い	普通	普通	普通	普通
ジャンヌ	普通	普通	普通	普通	普通	普通
ブロッケン	普通	長い	普通	長い	普通	長い
マッスル	普通	普通	普通	超長い	普通	普通
キッド	普通	普通	普通	普通	普通	長い
エリック	普通	普通	普通	普通	普通	普通
リョウコ	普通	普通	長い	普通	長い	普通
シュラ	普通	普通	普通	普通	普通	普通
ジョニー	普通	普通	普通	普通	普通	普通
マッドマン	普通	普通	普通	普通	普通	普通
ジャック	普通	普通	普通	普通	普通	普通
リョフ	普通	普通	普通	普通	普通	普通
ゼウス	普通	普通	普通	普通	普通	普通

究極連続攻撃リスト

キャラ名の下の表は，斜めジャンプ攻撃それぞれの「めくりの狙いやすさ」と「食らった相手がのけぞる時間」を数段階にまとめたものだ。弱攻撃が強攻撃より「のけぞり時間」が長い場合も多々あることに注目。

最後に，左ページで書けなかった，特定の相手に連続でヒットしない（orする）連係攻撃をいくつか紹介しよう。

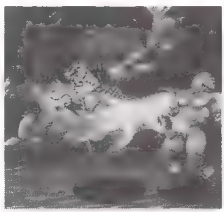
●ハンゾウに連続でヒットしないもの
フウマ：近距離ON強キック➡遠距離ON強キック，シュラ：ON弱パンチ連打

●ドラゴンに連続でヒットしないもの
ジョニー：ジャンプ強キック➡立ち強攻撃，立ち強パンチ➡立ち強パンチ

●ブロッケンに連続でヒットするもの
ハンゾウ，ドラゴン，マッスル……しゃがみ弱キック➡しゃがみ強キック

●キッドに連続でヒットするもの
シュラ……しゃがみ弱キック➡遠距離立ち弱キック

●リョウコに連続でヒットするもの
ドラゴン……しゃがみ弱パンチ➡しゃがみ強キック，キッド……しゃがみ弱パンチ➡しゃがみ弱キック



◀飛び道具を撃ったら追いかけて追加攻撃。スピード重視ならかなり楽に狙える

ハンゾウ

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	可	短い
強パンチ	可	普通
弱キック	可	普通
強キック	可	普通

6段 めくり強キック➡近距離立ち弱キック➡立ち弱パンチ➡しゃがみ弱キック➡遠距離立ち強キック➡強・忍者レッグラリアート（対マッスル，攻撃力：64，気絶値：8）

近距離立ち弱キックのあと，少し歩いてから立ち弱パンチをだすのがポイント。また，立ち弱パンチからしゃがみ弱キックへは，非常に素早い入力が必要だ。つまり，立ち弱パンチをはぶくだけで超簡単になる。

フウマ

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	可	長い
強パンチ	可	普通
弱キック	易	超長い
強キック	可	短い

7段 前方ジャンプ強キック➡近距離立ち弱キック➡立ち弱パンチ➡しゃがみ弱パンチ➡しゃがみ弱キック➡しゃがみ強パンチ➡強・烈風斬（対マッスル，画面端限定，攻撃力：44，気絶値：5）

見た目は非常に美しい。ただ，同じ限定技なら，めくり強キック➡近距離立ち弱キック➡近距離ON強キック➡しゃがみ強パンチ➡強・烈風斬(攻撃値：52，気絶値：7)のほうが，どう考えてもラクで強力なのね。

ドラゴン

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	難	短い
強パンチ	難	普通
弱キック	可	短い
強キック	易	普通

10段 めくり強キック➡（OFF弱パンチ×2）➡近距離OFF強パンチ（キック）➡ON弱パンチ（キック）➡強ドラゴンキック（強・飛び足刀）（対ブロッケン／カッコ内は対マッスル，攻撃力：66，気絶値：6）

8段 めくり強キック➡しゃがみ弱パンチ×2（立ち弱パンチ×2～3）➡遠距離ON弱パンチ×1～3➡強ドラゴンキック(攻撃力：42～48，気絶値：5～7）

J.カーン

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	可	短い
強パンチ	可	普通
弱キック	易	短い
強キック	難	普通

6段 ジャンプ強キック➡立ち強パンチ（2段）×2➡強・蒙虎覇極道（対ドラゴン，リョフ，ゼウス，画面端限定，攻撃力：73，気絶値：12）

ドラゴン，リョフに対しては気絶➡気絶が可能な最高の気絶値を持つ連続攻撃。なお，ブロッケン，マッスルに対しては，めくり強パンチ➡近距離立ち強パンチ➡立ち強or弱キックor昇り弱パンチが可能だ。

※連続攻撃のデータは，特別な場合をのぞき，お互いノーマル，体力満タンのときのものです。

ラスプーチン

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	難	普通
強パンチ	不可	普通
弱キック	難	普通
強キック	不可	普通

10段 弱ファイアーボール→前方ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック×7→遠距離立ち強キック（対マッスル，スピード重視限定，攻撃力：80，気絶値：6）

最大級の攻撃力をほこる連続攻撃。そのほかマッスルに対しては，前方ジャンプ強キック→立ち弱パンチ→立ち弱キック→しゃがみ強パンチ→強コサックダンス（攻撃値：66，気絶値：6）というのもある。

ジャンヌ

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	不可	長い
強パンチ	難	普通
弱パンチ	可	長い
強パンチ	易	普通

5段 弱オーラバード→ジャンプ強パンチ→近距離ON強キック→オーラバード→遠距離OFF強パンチ（対ラスプーチン，マッスル，攻撃力：66，気絶値：10）

ラスプーチンを気絶→気絶にしてしまう連続攻撃。最後の遠距離OFF強パンチをON弱パンチにすると，ブロッケンにも入るぞ。ちなみに，キッドでも同様の手順で，多くの相手に連続5段が狙える。

ブロッケン

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	難	普通
強パンチ	不可	普通
弱キック	可	長い
強キック	不可	普通

10段 ローリングヒールキックorめくり弱キック→しゃがみ弱パンチ→遠距離OFF強パンチ→強アームパンチ（7段）（対マッスル，攻撃力：46，気絶値：4）

3段 ジャンプ弱キック→遠距離OFF強パンチ→ジェットアタックor昇り強パンチ（両方とも画面端限定）or遠距離ON強キックorしゃがみ強キック（両方ともドラゴン以外の全員用）（攻撃力：32，気絶値：5）

マッスルパワー

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	不可	長い
強パンチ	易	普通
弱キック	難	長い
強キック	難	普通

5段 ジャンプ強キック→立ち弱パンチ→しゃがみ弱キック→OFF強キック→強・超ドロップキック（対ブロッケン，マッスル，画面端限定，攻撃力：66，気絶値：7）

画面中央でもめくり強パンチから狙えるが，攻撃力は10ポイントも低下する。ちなみに，しゃがんでいるキッドには，ジャンプ攻撃→しゃがみ弱キック→OFF強キック→強・超ドロップキックがつながるぞ。

キャプテンキッド

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	不可	長い
強パンチ	不可	普通
弱キック	可	長い
強キック	可	普通

7段 弱シャークナックル→ジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ→立ち弱キック→近距離立ち強パンチ→弱シャークナックル→強ハイパーヤクザキック（対マッスル，画面端限定，攻撃力：58，気絶値：5）

6段 弱シャークナックル→ジャンプ強キック→近距離立ち弱キックorパンチ→近距離立ち弱キック→遠距離OFF強キック→強ハイパーヤクザキック（スピード重視，画面端限定，攻撃力：53〜56，気絶値：6）

エリック

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	不可	長い
強パンチ	不可	普通
弱キック	可	短い
弱キック	不可	普通

4段 めくり強パンチ→近距離立ち強キック→立ち弱キック→弱ブリザードブレス（対マッスル，攻撃力：62，気絶値：7）

3段目をしゃがみ強キックやエーギルヘブリングに変更すれば，ハンゾウ以外の全キャラにキマる連続3段となる。マッスルには，このほかに遠距離立ち強キックや弱トールハンマーでも，連続3段が可能だ。

リョウコ

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	不可	長い
強パンチ	難	普通
弱キック	難	長い
強キック	易	普通

5段 めくり強キック→近距離立ち強パンチ（2段）→遠距離OFF強パンチ→強・居合蹴り（対マッスル，攻撃力：62，気絶値：10）

4段目の遠距離OFF強パンチを立ち弱キックにすれば，ブロッケンにも入る。また，横幅の広い肥満体キャラに対しては，めくり強キック→しゃがみ弱パンチ×2→立ち弱キック→強・居合蹴りという5段も可能だ。

シュラ

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	不可	長い
強パンチ	不可	普通
弱キック	難	長い
強キック	不可	普通

7段 めくり弱キック（画面端なら前方ジャンプ強キック）→ON弱パンチ→しゃがみ弱キック×2→遠距離ON強パンチ→強ダブルニーキック（2段）（対マッスル，攻撃力：58〜66，気絶値：9〜10）

シュラはこのほかにも，前方ジャンプ攻撃から，ON弱パンチ×3〜5→弱タイガークローや，しゃがみ弱キック→立ち強キックor近距離OFF強パンチ→タイガーファングor強ダブルニーキックなどがある。

ジョニー・マキシマム

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	不可	長い
強パンチ	不可	長め
弱キック	不可	長い
強キック	不可	普通

4段 ジャンプ弱パンチ→近距離立ち強パンチ×2→遠距離ON強パンチor強ライトニングタックル（ドラゴン以外の全員，画面端限定，攻撃力：67〜69，気絶値：6〜8）

1発目は弱攻撃からが確実。ドラゴンに対しては3段目にライトニングタックルを使おう。ちなみに，ブロッケンに対してだけは，4発目を強ショルダーチャージングクラッシュでキメることが可能だ。

マッドマン

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	難	普通
強パンチ	可	普通
弱キック	可	短い
強キック	可	普通

5段 めくり強キックor強パンチ→近距離立ち強パンチ（2段）→しゃがみ弱パンチ→遠距離ON強キック（対マッスル，攻撃力：60，気絶値：9）

画面端なら，1発目を少し離れた位置からの弱マッドランチャーで代用可能。なお，ドラゴンをのぞく全員に，めくり強攻撃→近距離立ち弱パンチ→近距離立ち強パンチ（1段）→強マッドカッターの4段が入る。

ジャック

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	不可	普通
強パンチ	可	普通
弱キック	難	普通
強キック	可	普通

9段 前方ジャンプ強キックorめくり強パンチ→OFF強キック（2段）or立ち弱パンチ→弱ミキサークラッシュ（対リョフ，画面端限定：立ち弱パンチは画面中央用，攻撃値：52or36，気絶値：4or2）

2段目を立ち弱キックに換えるとジョニーに，立ち弱パンチorキックに換えるとゼウスにキメられる。ブロッケンに対しては，前方ジャンプ強キック→ON強キック（2段）→強ニースマッシャーが可能だ。

リョフ

ジャンプ攻撃	めくり	のけぞり時間
弱パンチ	不可	短い
強パンチ	不可	短い
弱キック	難	普通
強キック	易	普通

5段 めくり強キック→近距離立ち弱パンチ×2→しゃがみ弱キック→槍撃破（対マッスル，攻撃値：60，気絶値：4）

ほかのキャラに対しては，めくり強キック→近距離立ち弱パンチ→しゃがみ弱パンチが可能。ついでに言えば，ブロッケンに対しては，最後のしゃがみ弱パンチを2発当てることができる。

ワーヒー2JET 超情報局

ここでは，本書の制作中に発見された『ジェット』の役に立つ情報と役に立たない情報（笑）をお送りしよう。

実用編

空中投げの可能性を知ろう

『ジェット』の空中投げは，ジャンプ中であれば高度に関係なく（ジャンプ直後でも）使用できる。投げの間合いは，左右なら通常投げと同じ，上下なら身体が触れるあたりだ。ちなみに，空中投げは，地上投げ技とちがい，基本技のでぎわも投げられるぞ（無敵技はダメ）。では，空中投げできる意外な技を紹介しよう。

- ハンゾウ／忍者レッグラリアート
- フウマ／爆裂究極拳（落下時）
- J.カーン／モンゴリアンプレスのガード後（直接も可能）
- シュラ／ムエタイキック（上昇中）
- マッドマン／遠距離ON弱キック
- マッドマン／遠距離ON強キック

逆に，空中投げできそうで不可能な（空中判定がない）技は以下のとおり。

- ソバット全般
- ブロッケン／近距離OFF強キック
- ジャック／遠距離ON弱キック

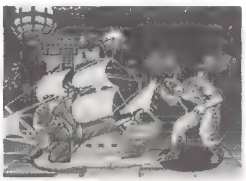
知っていれば役立つ超情報

●簡単にハイスコアを取る方法

超武会での点数は「合計ポイント÷総ラウンド数」で算出されるが，途中乱入によるラウンドは，その対象外となっている。そこで，大会初日の1回戦で高得点をとったら，即座に乱入してもらい，その対2P戦で負けると，さっき取った点数が減点されずにハイスコアとして登録されるのだ。

●飛び道具を抜けろ!!

相手に攻撃を当てたキャラは，そのときのダメージ・マークが表示されている間にかぎり，相手の飛び道具をスリ抜けることができる。相手をKOした場合は，飛び道具をカキ消すのだ。



◀バイレーツシップもこのように抜けてしまう

●投げ技と気絶ポイントの関係

気絶ポイントの制限時間は，攻撃を当てるごとに（ガードやケズリは無効）延長されるが，投げ技をキメても時間の延長が認められるのだ。ただし，以下の投げ技だとダメなので（ポイントがクリアされる）注意しよう。

- ドラゴン……首締め
- ラスプーチン……投げ全般
- ジャンヌ……ピンタ
- マッスル……対空ジャイアントスイング，ネックハンキング
- キッド……往復ピンタ
- リョウコ……裸締め
- シュラ……膝蹴りラッシュ
- ジョニー……ブレストオンタックル
- マッドマン……抱きつきパンチ，マッドマンダンス
- ジャック……デスクロー
- リョフ……風車殺し

●タメ系コマンドの豆知識

↓タメ系の必殺技にかぎり，タメたあとの↑＋ボタンは，↖＋ボタンでも↗＋ボタンでもいい。それだけ。

●弱攻撃なのにケズれる技がある

ジョニーの斜めジャンプ弱パンチがソレ。逆に，遠距離ON強キックは強攻撃なのにケズれない。

●フィニッシュ点を稼ぐ方法

19ページで紹介した「死人にムチ打ち」でバトルポイントを稼ぐ方法のエキスパート編&補足をお送りしよう。

ドラゴン……強・百烈拳(5)＝50点，強・百烈蹴(13)＝130点。ラスプーチン……昇り空中アクセル(6)＝60点。リョフ……槍烈破(13)＝13点。風車殺し(7)＝35点。

個人差シリーズ特別編

●攻撃は最大の防御なり!?

ラスプーチンは，ジャンプ攻撃してから着地すると（空中ファイアー&アクセルも含まれるが，タダのジャンプはダメ），その硬直ポーズの下半身の食らい判定がなくなる。そのため，足元への対空攻撃を回避できるのだ。

また，ローリングヒールキック（ブ

ロッケン）かエルボードロップ（マッスル）を使用したときは，着地時の硬直時間がゼロになる（足元の判定はある）。ローリングヒールから地上攻撃につなげやすいのはそのため。

●マッスルパワー1/512

マッスルを相手の近くに立たせ，レバー操作せずにAボタンを押すと（強弱関係なし），いきなりトルネードブリーカーを仕掛けることがあるのだ。確認は現時点で4回。それ以外のキャラ&必殺技では一度もない。

●食らい判定が画面外へ消える

ジャンヌなどは画面端で攻撃を食らうと，のけぞりポーズの関係で，上半身の食らい判定が画面外にでてしまう。そのため，画面端では入らない連続攻撃が存在してしまうのだ。

●攻撃を食らったときの反動

のけぞり時間と同様，反動も個人差があることが判明した。たとえば，ドラゴンが頭やられの強攻撃を食らうと大きく離れる，といった感じだ。

●ジャンプするまでの時間

レバーを↑に入力してから，地上にいるキャラがジャンプするまでの時間もキャラごとに異なる。一応，表にまとめたので掲載しよう。

レバー入力からジャンプまでの所要時間表

キャラクター	所要時間
ハンゾウ	10
フウマ	9
ドラゴン	9
J.カーン	9
ラスプーチン	7
ジャンヌ	9
ブロッケン	10
マッスル	7
キッド	9
エリック	9
リョウコ	10
シュラ	9
ジョニー	8
マッドマン	9
ジャック	10
リョフ	10
ゼウス	7

数字が高いほど遠い

大道芸編

全70種類の挑発ポーズをキワめよう

●挑発で基本技をキャンセルする

ABC同時押しの挑発にかぎり，基本技をキャンセルすることが可能だ。ただしタメ系必殺技と同様に，攻撃が当たってからコマンドを入力しないとダメ。

◀ほら，ちゃんとキャンセルできたでしょ？

●挑発による食らい判定の変化

基本的に，挑発ポーズの食らい判定は，ニュートラル状態と変わらないが，以下の挑発だと……。

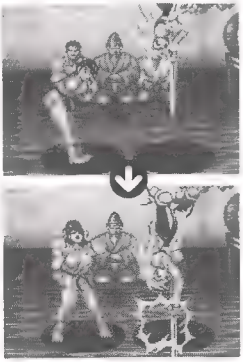
・J.カーン（➡＋C）……しゃがんだ瞬間だけ上半身が無敵に。そして，しゃがんでいる間は，足元の判定がなくなるので，一部の足払いがスカる。

・J.カーン（⬅＋C）……こっちは最初から足元の判定がなくなる。

・リョウコ（⬅＋C）……手を振ってからしばらくすると「ニュートラル時の判定→下段の食らい判定が異様に広がる」を交互に繰り返す。

・ジョニー（中立＋C）／ジャック（⬅＋C）……どちらも，わずかに判定が低くなる。あまり使い道はない。

・マッドマン（⬅＋C）……しゃがんだ瞬間だけ判定が低くなる。その前後は，ニュートラル状態と同じ。



◀挑発で足払いをスカすこともできるのに

◀リョウコの挑発ポーズだけ……なぜ？

●挑発は昇り攻撃に弱い

上記以外の挑発ポーズは，ニュートラル状態と食らい判定が変わらないため，昇り攻撃が当たりやすい。しかも，そのときにレバーをしゃがみガード方向に入れていると，その昇り攻撃をガードできないのだ（当たり前？）。

●ニュートラル挑発をキャンセル……

一部のキャラに設定されたニュートラル挑発（ほったらかし挑発）は，移動や攻撃で簡単にキャンセルできる。そこで，ニュートラル挑発をキャンセルしたら，すぐにレバーをニュートラルにもどそう。その間のモーションを飛ばして，挑発を再開するのだ。

●マチガイさがし

挑発ポーズと別の行動パターンが似ていることを利用した連係攻撃を紹介する。実際にプレイして確認しよう。

・フウマ……⬅＋C連打から烈風斬。

・ジャンヌ……Cボタンを連打しながら，⬅と⬇を交互に入れる。

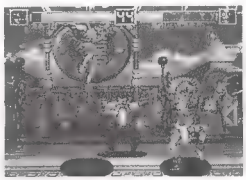
・キッド……中立＋Cから⬅or➡＋Aボタン投げ。ただし，相手によっては中立＋Cで間合いが離れてしまうため，投げることができない。

・マッドマン……中立＋Cから⬅or➡＋Bボタン投げ。

知るだけムダな超情報

●CPUキャラが挑発する

リョウコのは有名だが，マッドマンもタマに同時押しの挑発をするのだ。



◀これが証拠写真。運がよくないと見れないぞ

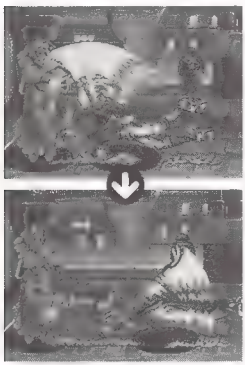
●立ちくらみ

超武会モードで闘っているとき，マッスルが食らい投げをしたあと，いき

なり気絶してしまったのだ。そのあとの攻撃が当たったことから，本物の気絶と推定されるが，この現象はまだ1度しか確認されていない。

●アイアンクロールがバックする!!

弱ならその場，強なら前進して攻撃するアイアンクロールだが，写真のようにすれば，後退しながら攻撃することができる。すごいぜ。



◀弱で仕掛け、相手が画面端にいるのが条件

◀ほら、ちゃんとバックするのだ。感動したか?

●エリックのシワ

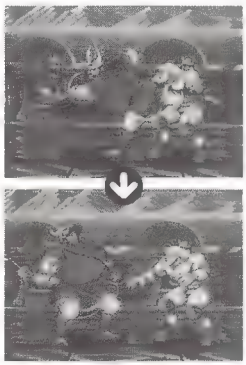
『ジェット』のエリックは，前作と微妙に格好がちがう。それは，身につけているズボンのシワが目立つことだ。これは，前作のズボンにシワがなく，しかも肌色をしていたので，いわゆるノーパン説が流れてしまったからだとか。「風の谷のナウシカ」みたい。

●エクトプラズム現象

マッドマンが突進技を食らう直前にマッドランチャーを使うと，攻撃を食らった衝撃で頭上から魂が飛びだすように見えるぞ。その突進技が蒙虎覇極道なら，さらにオチがつくのだ。

●恐怖の2段攻撃

ゲームの制作途中でカットされた連続攻撃を紹介しよう。それは，エリックの遠距離立ち強キック→ブリザードブレスだ。つまり，あの攻撃にキャンセルがかかったらしい。恐ろしい……。



◀リーチの長い遠距離立ち強キックが……

◀開発バージョンではキャンセルできたのだ

『ジェット』の本ですが，これはサービス

●変わり身の術

『ワーヒー2』で，1P側をスタートさせる。操作説明デモがはじまったら，2P側が乱入しよう。すると，デモの後半が少しだけ変わる。2P側からスタートさせて，1P側が乱入すると，さっきとちがう現象が起きるぞ。

【岐阜県恵那市・鈴木真二？才】

●すでにあった対空投げ・その1

『ワーヒー2』のマッスルも，対空ジャイアントスイングを使用できることが判明した。コマンドは公表しないが，ヒントは『ジェット』の……。

●すでにあった対空投げ・その2

『ワーヒー2』では，某キャラの某ジャンプ攻撃を，地上から投げることができた。さすがに，『ジェット』ではできなくなっているが……。

●持ってる人は試してみよう・その1

ネオジオ版『ワーヒー1』の難易度選択画面で，↑↑↓↓←→←→と入力すると，サウンド・テストになる。

●持ってる人は試してみよう・その2

『ワーヒー2』をスタートさせるとき，ユーザー・ネームを「□□□□MUSIC（□は空白）」と設定したメモリカードを差し込んでおこう。すると，サウンド・テストになるのだ。ネームを登録するモードにしたいときは，コントローラのボタンを全部（四つ）押しながらリセットすればいい。

真・連続攻撃GANGAN委員会'94

連続100段 モスト・デンジャラス・ニー・オール・オーバー・ザ・ワールド

近距離立ち弱キック → 少し前進 → 以下，繰り返し

攻撃力	気絶値
96＋α	0

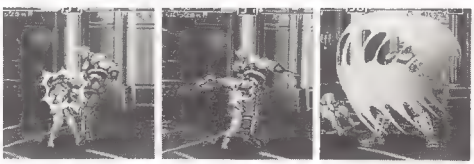
対マッスル専用で，本作品で確認された唯一の100段攻撃だ(画面端でなくてもいい)。「少し前進」のタイミングは慣れれば簡単だが，相手がスピード重視だったり，少しでも相手から離れていると確実に失敗する。狙う価値はあるが，弱キックをガードさせて固めつづけることはできない（投げ返されやすい)。

連続4段 ゴッドバスター

近距離立ち強キック（1段目） → 近距離立ち強キック（2段目） → ギガスマッシャー

攻撃力	気絶値
66	4

ゼウスの体力を半分以下にし，起き上がりや攻撃の合い間に突進技で密着すると，たまに使用してくる連続攻撃。キャンセルをミスるのか，大半は最後のギガスマッシャーがケズリに終わるのが救い。ただし，最悪の状況(体力差＆攻撃カウンター最高)で，この攻撃を食らったときの攻撃力は98。体力満タンから即死するのだ。



怪現象の部屋

多くの強豪が集いし「世界英雄超武会」では，現代科学でも解明できない驚異の謎が満ちあふ……というわけで，『ジェット』の㊙情報をお送りしよう。

超特大スクープ!!

『ワーヒー』次回作は 真剣白刃取りシステムを採用!?

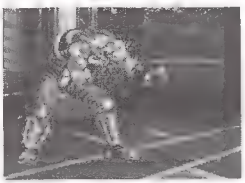
すでに3作目を数える『ワーヒー』シリーズの最新作が発表されたうそ。毎回，斬新なアイデアで驚かされる同シリーズだが，最新作では「真剣白刃取りシステム」がウリになるそうだうそ。その詳細は不明だが，右の画面写真では，たしかにハンゾウが「真剣白刃取り」をしているのだうそ。気になる発売は来年春ごろということで，また眠れぬ日々がつづきそうだうそ。

※画面は開発中止のものですうそ

わかりました。マジメにやります……

『ジェット』の海外版は，メッセージが翻訳されたり，字幕スーパーがカットされている。また，オモシロイのがエンディングでゼウスが倒れるシーン。それぞれの写真を掲載したので，相違点は言わないでおこう。ヒントは血だ。

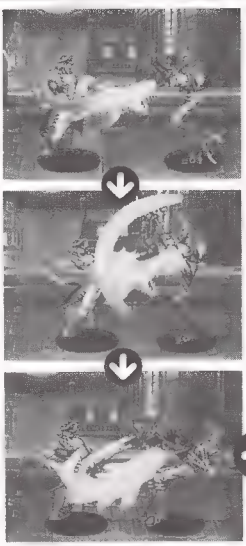
日本のゼウスくん



海外のゼウスくん

わかりました。今度こそマジメにやります……

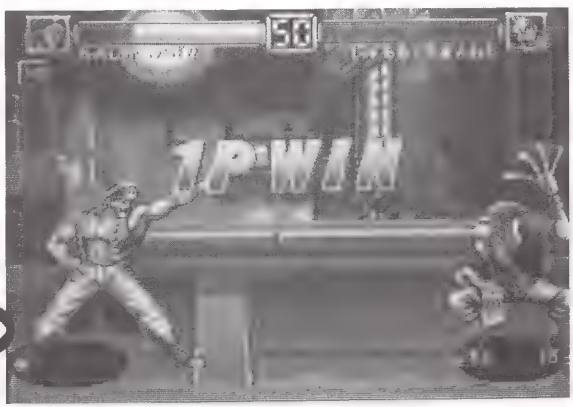
一見，何でもない決着シーンだが，負けキャラが倒れていないことを，疑問に思った人もいると思う。これは，攻撃と攻撃がブツかって弾き合ったときに，飛び道具が当たるとどうなるのかを実験した結果だ。やりかたは写真のとおり。キッドをスピード重視にしておくのがコツだ。



▶弱シャークナックル→強ハイパーヤクザに

▶相手の遠距離OFF強キックをブツけてみよう

▶ジ～ザ～スと断末魔を上げて吹き飛ぶが……



◀復活。でも，ジャックの負け。タカもいないし。相手キャラは，フウマ，ジャンヌ，がやりやすいぞ

ここまでは
したくなかった……

ハメの恩返し

対戦格闘ゲームで有名な用語「ハメ」。そのハメに対する評価として，圧倒的多数を占めているのが「卑怯」だろう。しかし，ハメというのは，その一言で片づけられるものなのか？ そんなわけで，簡単ではあるが，対戦プレイの基礎知識とあわせて，『ジェット』におけるハメ技のコツと対策について触れていこう。

投げてハメる

投げ技＝ハメと言われるほど，投げに対する悪評は高い。投げガードというシステムがあるのに，それを知らない人が多いのも問題だろう。

●コツ：そもそも投げ技は，ガードを固めた相手にダメージを与える手段として導入されたもの。ならば，「相手がガードをしたくなる状況にしてから投げる」のが有効だろう。

①ガードさせて，②当ててから……どちらも，連続攻撃につなぎやすい攻撃（弱攻撃，ジャンプ攻撃）からつなげるのが有効だ。①は基本的なコンビネーションにからめて，②は不意をついた跳び込み（攻撃による硬直中が狙い目）からキメるのが効果的。

ただし，通常投げではガードで硬直している状態はもちろん，ガードが解けた直後も投げることができない。ガードが解けた瞬間から投げられ判定が復活する既存の対戦格闘ゲームよりも，固め投げがムズカしいのだ。

③カラ振って……基本は①②に準じるが，⑤と併用するのが強い。なかには，相手の起き上がりに近づき，一瞬しゃがんで，相手が萎縮したところを投げるフェイントもある。

④カラ振らせてorガード後に……強攻撃や必殺技をギリギリの間合いでかわし，踏み込んで投げることも可能。コツは，間合いのギリギリ外で「立って」待つこと。しゃがみだと，食らい判定が前方に広がってしまうからだ。まあ，かわせたときは，投げるより攻撃したほうがはるかにラクだが……。

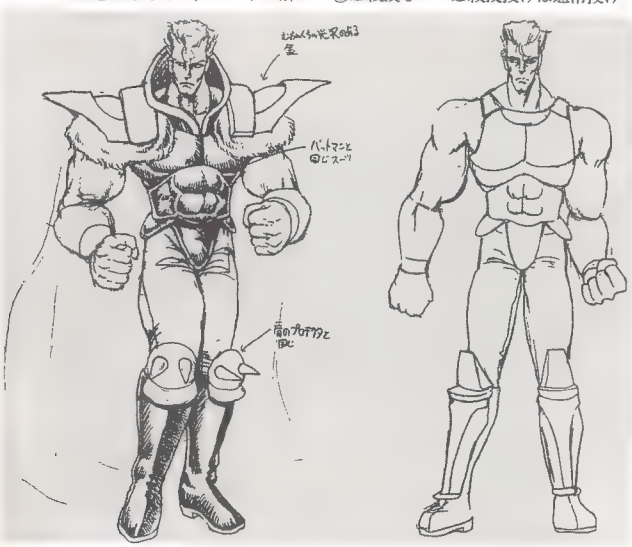
⑤必殺技で……必殺技投げは通常投げとちがい，相手の起き上がりやガードが解けた瞬間に投げられる。さらに，間合いも広いので，①②が極めてスムーズにつながるのだ。①は攻撃を当ててからワンテンポ待つ必要があるので，慣れないとムズカしい。

また，「ジャンプ攻撃→弱攻撃→投げ技」ばかり使っていると，投げガードされる恐れがあるので，投げ技を通常攻撃に置き換えたり，ジャンプ攻撃からいきなり投げるなど，展開を先読みされないようにしよう。

◀相手が起き上がる前に攻撃をだしておいて……

◀キャンセル投げ。知らない相手はひっかかる

●対策：とりあえず，いずれの投げも投げガード（基本技の仕掛けぎわには投げられ判定がない）で対処できる。投げられると思ったら，しゃがみながらボタンを1～2回押しておこう。ただし，投げガードだけで対処していると，通常攻撃と投げ技を混ぜられたときに困る。結論として，画面端でなければ，バックステップを使ったほうがいい。なお，投げ返しを狙ったり，ジャンプで逃げるのは，あまり得策ではない。



待ってハメる

自ら攻めず，ひたすら相手の行動に応じて反撃していく「待ち」も，投げ技と同様，ハメの代名詞である。

●コツ：待ちは大きく分類して2種類。いずれも強攻撃のケズリを無効化する防御力重視を選ぶと効果的だ。

①動かない……キャラによって，やりやすい，やりにくいの差がある。いずれにしても，相手によって，攻めるか待つかを切り替える必要があるぞ。

待ち戦法は，相手の行動（とくに跳び込み）に的確な対応ができないと，あっさりと崩される場合が多い。なぜなら，『ジェット』は，弱攻撃の連打がさほど強くないからだ。連打の合い間に突進技が当たることが多々あるので，いっそのこと徹底したガードを保ったほうがいい。なお，遠間からの飛び道具によるケンセイは，攻撃のテンポが乱れるのでオススメできない。

②動きながら……自分が動くことで相手の攻撃を誘い，それに反撃することを主体とした戦法。『ジェット』では，カウンターの重要性が強調されているので，すべてのキャラに共通する基本戦略と言ってもいい。

●対策：まずは，相手の得意な攻撃が当たらないギリギリの間合いをウロウロする。あとは，「投げハメ」の④を参考にして，相手をいぶりだそう。ほかにも，相手のケンセイがツブせる攻撃を把握したり，相手の間合いに1歩踏み込み，その直後に前方ジャンプからめくりを狙うのも手だ。接近戦に「待ち」は存在しないことがポイント。

ただし，対戦の組み合わせによっては，手づまりが発生するときがある。前述の戦法が通用しないようなら，こっちも待って対抗するしかない。

▶めくりで簡単に崩せる「待ち」もあるのだ

ケズってハメる

ラッシュで相手の行動を封じて，ちまちまとダメージを与え（ケズリ）つづける「固め」は，『ジェット』でも強力な攻め手となっている。

●コツ：強攻撃によるケズリは，相手が防御力重視だと無効化されるので，ここでは必殺技によるケズリのコツを紹介しよう。

①起き上がりに重ねる……突進技には，ギリギリの間合いで当てないと反撃される必殺技が多いので，技のリーチを確実におぼえておくこと。また，相手にガード後の反撃手段があるかどうかを把握しておくことも忘れずに。とくに，J.カーン，ブロッケン，マッスル，キッドを相手にしたとき。

②キャンセルを使う……相手がガードで硬直しているときに，技を仕掛けることができるのだから，攻撃が当たるまでのリスクを極限まで抑えられる。ただし，気をつけなければいけないのが，攻撃がめり込んでしまうと，ガード後の反撃を受けやすいことだ。

●対策：コツの①②でも説明してあるが，可能なかぎりガード後の反撃を行なうことだ。その攻撃をガードしたときの硬直時間も把握しておこう。

めくってハメる

ガード方向を混乱させる手段として定評がある戦法。めくり攻撃を当てると，相手に密着できるので，連続攻撃を仕掛けるのに有効なのだ。また，突進技によるめくりも存在する。

●コツ：とにかく，表裏をマメに使いわけること。めくられたときの必殺技コマンドは入力がムズカしくなるので，正面から跳び込むよりはリスクを抑えることができる。目測を誤って，相手を跳び越えるのだけは避けたい。

●対策：めくられるとコマンド入力が複雑になるので，素直にガードするのが一番だろう。しかし，突進技のめくりは慣れないと対応がツラい。

ジョニーの転ばせ→めくりヘッドクラッシュは，相手が確実に跳び越えている位置にいないかぎり，「しゃがみ」正方向ガードでいい。

自分が画面端にいる場合，近場からの爆裂究極拳は，立ち&しゃがみに関係なくめくりになるが，起き上がった直後の対空攻撃で落とせたり，ダッシュで回避することもできる。バックステップは自殺行為なので厳禁。

モンゴリアンアタックは，相手がノーマルならスタート時より少し遠め，スピード重視なら互いが画面端にいるときがめくりの間合いになる。十分注意すること。

◀めくりヘッドは本文のように対処すればOK

連続攻撃でハメる

前作では，14キャラ中12キャラに「気絶から気絶」があった連続攻撃。今回も「気絶から気絶」をはじめ，シリーズ初の「死亡確定」連続攻撃も発見されている。また，手軽に相手の体力を半減させる連続攻撃も多数あるので，これらを会得したか否かで戦況も大きく変化するだろう。

●**コツ**：ムリをせず，自分の実力で可能なものを使うこと。しゃがみ弱パンチ→フラッシュソードといった実戦的なものは確実に会得したい。まあ，2～3段が限界というキャラもいるが，ガマンせよの一言で片づけさせてもらう。

●**対策**：相手が失敗するのを祈るしかない。スピード重視を選んで，攻撃による反動を増やす＝連続攻撃を食らいにくくしてもいい。

永久機関でハメる

最弱と言われたマッスルだからこそ許された最強兵器。その存在は各所で広まりつつある。

●**コツ**：しゃがみ弱キック→昇りギロチンドロップ（垂直ジャンプ強キックか，斜めジャンプ中にレバー↓or↘＋強キック）を繰り返すだけ。このときの注意点は以下のとおり。

①しゃがみ弱キック……相手の起き上がりに重ねるタイミングを把握しないと，逃げられることが多い。逆にタイミングが合えば，アクセルスピン（無敵技）をツブすこともできる。そのタイミングについては，慣れろとしか言えないが，めくり強パンチ（ボディプレス）からつなげるとラクだろう。

②ギロチンドロップ……基本的に垂直ジャンプから使う（対ジャック戦のみ前方ジャンプから）。操作を急ぐと立ち強キックになってしまうので，ある程度の練習は必要。昇り攻撃がだせない人，攻撃にバリエーションを持たせたい人は，しゃがみ弱キック→トルネードブリーカーを使うのも手か？

●**対策**……ラスプーチン，マッスル，リョウコ，マッドマン，リョフ以外は，起き上がり無敵必殺技で返せる。ただし，それを先読みしてガードされるときもあるので注意しよう（ほとんどないが）。問題は前述の5キャラで，バックステップで逃げるという手はあるが，画面端だとギロチンドロップがバックステップの終わりぎわに当たってしまう。つまり，相手がミスらないかぎり，絶対に逃げられないのだ。ただし，相手がミスれば，起き上がりの←＋投げor↙＋弱ボタン連打で対処できる（場合もある）ので，最後まであきらめずに抵抗しよう。

▶マッドジャイロでキックを回避しても……

◀ギロチンドロップはよけられないのだ

昇り攻撃でハメる

ジャンプ直後に技を仕掛けることを「昇り攻撃」と言う。キャラによっては，昇り攻撃をしゃがんでいる相手に当てることもできるため，強力な奇襲として重宝するのだ。

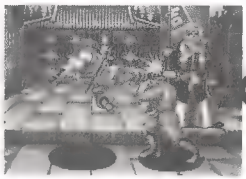
●**コツ**：まず，昇り攻撃を最高のタイミングで仕掛けられるようにしたい。簡単に言えば，レバーとボタンを同時に入力すればいいが，厳密にはボタン入力は一瞬だけ早いほうがいい。しゃがみ弱攻撃やジャンプ攻撃のあとに使えば，かなりの確率で当たるぞ。

●**対策**：立ちガードorしゃがみガードの2択問題なので，先読みをするしかない。なお，昇り攻撃を食らっても，突進技で追いかけられるキャラもいるので，不意を突かれたからって，いつまでもくやしがらないように。とりあえず，こちらの起き上がりに，ダッシュで近づいてきたら，十中八九は昇り攻撃をすると思っていい。

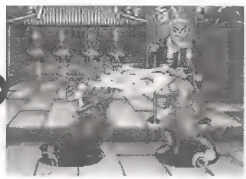
飛び道具でハメる

飛び道具の特徴は，なんと言っても遠間から安全に攻める＆ケズることが可能な点。しかし，『ワーヒー』シリーズには跳ね返しがあるため，これだけでハメることはムズカしい。

●**コツ**：跳ね返されなければいいのだから，強弱を使いわけ，飛び道具が当たるタイミングをズラそう。また，跳ね返しは一瞬でもレバーを離す必要があるので，「投げハメ」で説明したような，相手がガードをしたくなる状況をつくるのが有効だ。なお，強攻撃から



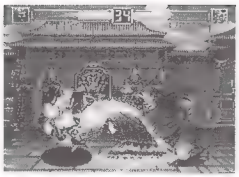
▶ジャンプ攻撃を遠めにガードさせてから



◀着地と同時に飛び道具を撃つのも有効だ

のキャンセルばかり使っていると先読みされるので，単体使用によるフェイントも混ぜておこう。

●対策：やはり，跳ね返しだろう。飛び道具ごとの攻撃判定の位置を確実に把握しておこう。また，飛び道具を仕掛けるスキに跳び込むのも手だ。心理的に飛び道具を撃ちたくなるのは，何らかの作用で間合いが，近距離→遠距離になった直後。基本的に飛び道具の攻撃値は低いので，相打ち覚悟で正面から止めてもいいだろう。



◀スタート時くらい間合いが離れると……

キャラ勝ちでハメる

キャラ勝ちとは，その対戦相手にとって，有利に闘えるキャラのことを指す。ゲーム全体では，基本性能が高いキャラのことを言う。

●コツ：『ワーヒー』シリーズは，対戦するごとに使用キャラが選び直せる。そこで，相手が選んだキャラを確認し，それに有利なキャラを選ぶのだ。これを「キャラ待ち」と言うが，キャラ選択には制限時間がある。相手もキャラ待ちをしてきたら，基本性能が高いキャラにカーソルを合わせておこう。

●対策：キャラの乗り換えをせず，自分がコレだと思ったキャラを使いまくったほうがいい。そのほうがオールマイティに闘えるからだ。

自分が使うキャラに関しては，基本性能が高い，使いやすい，大器晩成など，個人の好みで選ぼう。参考までに，本書スタッフがオススメするキャラを掲載しておく。

能力別おすすめキャラ(右端は評価点)

●基本性能が高いキャラ

第1位	ドラゴン	10
第2位	エリック	9
第3位	フウマ	7

●どの相手にも均等に闘えるキャラ

第1位	ドラゴン	10
第2位	ラスプーチン，リョフ	8
第3位	マッドマン	7

●強そうだが，じつは弱いキャラ

第1位	キッド	10
第2位	フウマ	8
第3位	ブロッケン	5

●弱そうだが，じつは強いキャラ

第1位	シュラ	10
第2位	J.カーン	8
第3位	マッドマン，リョウコ	7

●玄人向け(大器晩成)のキャラ

第1位	シュラ，リョフ	10
第2位	マッドマン	9
第3位	リョウコ，ブロッケン	6

●初心者向け(使いやすい)キャラ

第1位	フウマ	10
第2位	ドラゴン	9
第3位	J.カーン	7

●一発逆転性が高いキャラ

第1位	ハンゾウ	10
第2位	マッスル	9
第3位	キッド	6

●一方的な組み合わせ(左側が有利)

第1位	キッド　vs J.カーン	10
第2位	フウマ　vs リョウコ	8
第3位	ドラゴンvs エリック	7

さいごに

今回，こんな記事を書いたのには，三つの理由がある。

①ハメ技とメーカー

この『ワーヒー』シリーズは，あらゆる対戦格闘ゲームの中で，もっともハメ技への対策が明確になっているゲームだと思う。

たとえば，投げ技に対して，大半のメーカーがダメージの緩和（攻撃値の変更，受け身）という対策をとっているが，それでは「投げられる」こと自体の回避はできない。ゆえに，固め投げを連発できるキャラがいたら，そのシステムは即死を生殺しにする程度で終わってしまう。そんな中，『ジェット』はダメージの緩和という既存のシステムを無視し，「投げられる」ことを回避できる「投げガード」を考案，それをシステムのウリとしている。

ハメ技は，野球における敬遠，サッカーにおけるオフサイド・トラップみたいなもので，「プログラムというルールに従った戦法」というのが，私なりの持論。だから，そのルールをつくるメーカー側は，もっとハメ技に対して慎重になる必要があるのでは？

②ハメ技とマスコミ

どうも，対戦格闘ゲームの攻略記事の中には，ハメ技を載せているのに，対応策を明記しなかったり，「使うかどうかはモラルに任せる」と無責任にシメくくるものがある。今回，ハメ技の「コツと対策」を掲載したのは，そういった状況を打破するためだ。ここでの情報が，すべてのハメ技に対応できるとはかぎらないが，これでハメられる回数が減れば幸いである。

③ハメ技とユーザー

最近，ハメ技で負けるたびに八つ当たりで台をたたいたり，相手プレイヤーにグチをこぼしたあげく，「ハメ技をやるヤツは常識がない」と言うプレイヤーが増えた。つまり，第3者から見て，ハメ否定派の動向に見苦しい部分が多くなってきたのだ。

ハメ技を否定するなら，スジをとおせばそれでいい。しかし，ハメられたのに対策を考えようともせず，ただ文句を言うだけなのは，どういったものか。正直，ハメ肯定派にとっての否定派は，「気が短い」「向上心がない」というイメージが強いのだ。だから，ハメ否定派は，それなりの理論と行動を持って肯定派に対抗すべきだ。一方的にののしるだけでは，否定派にとってのハメ技と同じ「アンフェア」でしかない。

（山中直樹）

字幕スーパー大全集

体力ゲージの下に表示される字幕スーパー（メッセージ）を一挙に紹介しよう。字幕と行動の対応については「各ナンバーの対応」を参考に。なお、特殊技や必殺技の字幕には、製品版でボツになったものが多々あるので、あしからず。

各ナンバーの対応

1	試合開始
2	ニュートラル
3	体力47ポイント以下
4	体力10ポイント以下
5	しゃがみ
6	ジャンプ
7	ダッシュ
8	バックステップ
9	挑発
10	気絶
11	ガード
12	ダメージ（のけぞり）
13	ダメージ（ダウン）
14	勝ち
15	負け
16	時間切れ負けorドロー
17	基本技・弱
18	基本技・弱を連打
19	基本技・弱さらに連打
20	基本技・強
21	投げ技
22	〃
23	特殊技・必殺技
24	〃
25	〃
26	〃
27	〃
28	〃
29	〃
30	〃
31	〃
32	〃

ハンゾウ

1	いざしょうぶ!!
2	さあ，いくでござる!!
3	できるな，おぬし!!
4	はあ，はあ，はあ……
5	どうするでござる
6	たあっ!!
7	あまいでござるよ!!
8	はっ!!
9	さあ!!　くるでござる!!
10	からだがいうことを……
11	くっ!!
12	ぐはっ
13	まだまだ!!
14	しょうじんあるのみ!!
15	む，むねん〜
16	やるな，おぬし
17	とう!!
18	とうとう!!
19	とうとうとうとう!!
20	せいっ!!
21	はっ!!
22	くっ!!
23	とうっ!!
24	たあっ!!
25	とうっ!!
26	たあっ!!
27	うおおおっ!!
28	いがにんぽうおうぎ!!
29	うなれ!!　まさむね!!
30	みじんがくれのじゅつ
31	
32	

フウマ

1	いくぜ，おらあ!!
2	どうりょうりするか？
3	おもしろくなってきた
4	しょうぶはこれからだ
5	なめんな，おら!!
6	おらっ!!
7	ついてこれるか!!
8	ついてこれるか!!
9	へっおじけづいたか
10	ちくしょう!!
11	どうした，おら!!
12	いたくもかゆくもねえ
13	いてえじゃねえか!!
14	じごくへおちな!!
15	ば，ばかな!!
16	こ，このおれさまが……
17	おら!!
18	おら!!　おら!!
19	おらおらおらおら!!
20	おら!!
21	おら!!
22	おら!!
23	おらおら!!
24	おらおらおら!!
25	おらおら!!
26	おらおらおら!!
27	うなれ!!　れっぷうざん
28	ほのおよりゅうとなれ
29	いっけ〜〜!!
30	ふうまにんぽうおうぎ
31	
32	

ドラゴン

1	さぁはじめるアル……
2	さあ，こいアル!!
3	なかなかやるアルネ!!
4	ほんきでおこらせたな
5	ふぅ……
6	ほぉーっ!!
7	にがさないアル
8	うわっちゃ!!
9	オレにはかてん!!
10	ガンガンするアル……
11	きかないアル!!
12	アイヤー!!
13	きいたアルヨ!!
14	とうぜんのけっかアル
15	つよい，つよすぎる……
16	ま，まだまだアル
17	あたっ!!
18	あたたっ!!
19	あたたたたぁっ!!
20	おあちゃぁ!!
21	にがさないアル
22	やるなっ!!
23	あっちゃぁ!!
24	あっちゃぁ!!
25	はっちゃぁ!!
26	ほっちょお!!
27	うなれ!!　ドラゴン!!
28	あたたたたたぁっ!!
29	あたたたたたぁっ!!
30	いちげきひっさつ!!
31	
32	

J.カーン

1	かかってこんかぁ!!
2	やるきあるんか？
3	きかんなぁ!!
4	まだまだじゃ!!
5	どうせめるか？
6	どりゃっ!!
7	はっ!!
8	ほぉっ!!
9	どっからでもこい!!
10	お，おほしさま……
11	きかん，きかんぞぉ!!
12	うがっ!!
13	うがぁぁぁ!!
14	がっはっはっは!!
15	むねんじゃ……
16	やるな，おぬし……
17	うりゃ!!
18	うりゃうりゃ!!
19	うりゃうりゃうりゃ!!
20	どりゃ!!
21	そりゃ!!
22	ふんっ!!
23	どりゃあああ!!
24	どりゃあああ!!
25	つぶしちゃる!!
26	ぬ〜ん!!
27	ぬおー!!　うけてみろ!!
28	ぼくはつじゃぁ〜!!
29	めがとんぶれすじゃあ
30	め，めがまわる〜
31	このヒヨッコが!!
32	

ラスプーチン

1	かかってきなさ〜い!!
2	すべてはあいのため
3	あいはまけない
4	わたしは，おこった
5	さぁ，どうでる……
6	はぁっ!!
7	いくぞっ!!
8	あっそれっ!!
9	さぁ，いらっしゃ〜い
10	わたしはだ〜れ？
11	はうっ!!
12	きかんぞぉ〜!!
13	きいたぞぉ〜!!
14	さいごにあいはかつ
15	あぁ，かみさま……
16	あ，あいがたりない……
17	ほれっ!!
18	ほれっほれっ!!
19	ほれっほれっほれっ!!
20	え〜いっ!!
21	せっかん，せっかん!!
22	うぉうっ!!
23	いくぞっ!!
24	いたいかぁ!!
25	うえだぁ!!
26	うけてみろっ!!
27	あっついぞ〜!!
28	しびれなさぁ〜い!!
29	あっついぞ〜!!
30	それそれぇ〜!!
31	
32	

ジャンヌ

1	てこたえありそうね!!
2	かかってらっしゃい!!
3	もうようしゃしないわ
4	ほんきでいくわよ!!
5	ちからがみなぎるわ!!
6	さあ，いくわよっ!!
7	あなたのまけよ!!
8	みきったわよ!!
9	あいてにならないわ!!
10	あららら？
11	フッ，そのていど？
12	いたいじゃないの!!
13	きゃー!!　やったわね!!
14	かみのおしおきよ!!
15	つよすぎるわ〜!!
16	おぼえてらっしゃい!!
17	やっ!!
18	やっやっ!!
19	やっやっやっやっ!!
20	かわせるかしら？
21	あ〜ら，ごめんなさい
22	ハ〜〜!!
23	みきってみなさいよ!!
24	さあ，いくわよ!!
25	みきってみなさいよ!!
26	さあ，いくわよ!!
27	いでよ!!　わがしもべ!!
28	これでもくらいなさい
29	せいぎのさばき!!
30	われにひかりを!!
31	
32	

ブロッケン

1	スタンバイ，オーケー
2	オレは，むてきだ!!
3	なかなか，やるな……
4	いかん，エネルギーが
5	ゲットレディー!!
6	とうっ!!
7	にがさんぞっ!!
8	はっ!!
9	オレはここだ!!
10	しまった，かいろが!!
11	かんべきだ
12	うげっ!!
13	うげえええぇ!!
14	ハイル，ブロッケン!!
15	ば，ばかな!!　うそだー
16	こ，このオレが……
17	むん!!
18	ぬおお!!
19	ぬおおおお!!
20	でやl!
21	つかまえたぞっ!!
22	おぉっ!!
23	くらえっ!!
24	くらえっ!!
25	えいやぁ!!
26	えいやぁ!!
27	フッむだなことを!!
28	ロックオン!!
29	ロックオン!!
30	くだけちれっ!!
31	
32	

マッスルパワー	
1	ナンバーワンはおれだ
2	ぶっっぶしてやる
3	おもしれえじゃねえか
4	ほんきでいくぜ!!
5	ふう，たのしいぜ!!
6	ウッオ〜!!
7	にげるなよ!!
8	おっとっと!!
9	びびってんのか？
10	こ，ここはどこだ……
11	びくともしないぜ!!
12	そんなもんか？
13	いまのはきいたぜ!!
14	このにくたいをみろ!!
15	おれは……ナンバーワ……
16	くそ〜，ゆるせねえ!!
17	うお〜!!
18	うお〜うお〜!!
19	うお〜うお〜うお〜!!
20	くだけちれ!!
21	ほねまでひびいたか？
22	うお〜!!
23	ぶっとばしてやる!!
24	らくにしてやるぜ!!
25	ぶっとばしてやる!!
26	らくにしてやるぜ!!
27	ほねまでくだけろ!!
28	てんこくをみせてやる
29	にげればはねえんだよ!!
30	これでもくらえっ!!
31	
32	

キャプテンキッド	
1	かくごをきめな!!
2	ゾクゾクしてくるぜ!!
3	やるじゃな〜い
4	これからがほんばんよ
5	さぁてどうするか？
6	ハッ
7	たのしいねぇ!!
8	フッ!!
9	ヘイ!! かかってきな!!
10	ぐっ，まだだ……まだ……
11	へっ，きかねえぜ!!
12	まだまだだぜ!!
13	きかねぇぜ!!
14	たのしかったぜ!!
15	やるじゃな〜い
16	やるじゃな〜い
17	フンッ!!
18	フンッフン!!
19	フンッフンッフンッ!!
20	ハッ!!
21	くらえ!!
22	くらえ!!
23	くらえ!!
24	くらえ!!
25	あばよっ!!
26	ハッ!!
27	いまだ!!
28	これでもくらいな!!
29	あたれ〜!!
30	とっておきだぜ!!
31	
32	

エリック	
1	さぁ，かかってこい
2	たたききってくれる
3	オレをたおせるか？
4	き，きさまなにものだ
5	かくごしろ!!
6	うりゃあ!!
7	つぶすぞっ!!
8	おっと
9	いのちかけてみろっ!!
10	くじらがとんでいる……
11	そのていどか？
12	かゆいぞ!!
13	ぐわぁ〜!!
14	かつのがさだめだ……
15	レアよ，ちからをくれ
16	ばっばかな!!
17	うりゃっ!!
18	うりゃうりゃ!!
19	うりゃうりゃうりゃ!!
20	うはぁっ!!
21	ふーん!!
22	まけぬわぁっ!!
23	おもいしれぇ!!
24	おもいしれぇ!!
25	もらったあぁ!!
26	もらったあぁ!!
27	くらえトールのいかり
28	いでよ，おおなみ
29	よべよアラシ!!
30	うけてみよ〜!!
31	
32	

リョウコ	
1	おてやわらかに!!
2	ファイト!! いっぱ〜つ
3	おちつかなきゃ!!
4	あきらめちゃダメ!!
5	がんばるぞっ!!
6	よ〜し!!
7	いっきま〜す!!
8	よいしょっと
9	あったまにきた!!
10	あ〜ん，ゆるしてえ
11	びりびりくるっ!!
12	がんばらなきゃ!!
13	うっ……まだまだ〜!!
14	いっぽん!! りょうこ!!
15	もうだめえ〜
16	こんどは，かつもん!!
17	えい!!
18	えいえい!!
19	えいえいえい!!
20	とおっ!!
21	よいっしょ〜!!
22	きゃあっ
23	くらえっ!!
24	こんしんのいちげき!!
25	くらえっ!!
26	こんしんのいちげき!!
27	くうぅ……あつい……
28	てんにものぼるきもち
29	なさけはむようよ!!
30	よ〜し，きまれえ!!
31	
32	

シュラ	
1	まけねーっす!!
2	いきますよ!!
3	やるじゃないか!!
4	マジでいくっす!!
5	よめるかい?!
6	どうでる!?
7	ヒュー!!
8	ヒューヒュー!!
9	アッハハハ!!
10	まってくれっす!!
11	あまいあまい!!
12	いててて
13	めがさめたっす!!
14	にいちゃん，やったぜ
15	くっそー!!
16	うっ，うそだー!!
17	シュッ!!
18	シュッ，シュッ!!
19	シュシュシュシュッ
20	イヤー!!
21	もらったー!!
22	やるな!!
23	イヤー!!
24	あまくみるなよ!!
25	こっちだ!! こっちだ!!
26	こっちだ!! こっちだ!!
27	ヒャッホー!!
28	かわせるかい?!
29	
30	
31	
32	

ジョニー・マキシマム	
1	ゲットレディー!!
2	きさまを…たおす!!
3	フッさすがだな……
4	きさまはゆるさんっ!!
5	さてどうするか
6	とうっ!!
7	いくぞぉ!!
8	おっと!!
9	つぶされたいか!!
10	いかんこのままでは……
11	あまいわっ!!
12	シィット!!
13	うわぁうちっ!!
14	じこくであおうぜ!!
15	む，むすこよ……
16	シィット!!
17	ふんっ!!
18	ふんふん!!
19	ふんふんふん!!
20	ぬえぇぃ!!
21	にがしはせんぞ!!
22	ぬううっっ!!
23	おあぁっ!!
24	おあぁっ!!
25	こっぱみじんだ!!
26	こっぱみじんだ!!
27	くだけちれ!!
28	くらえアイアンヘッド
29	じょうとうだぁっ!!
30	さらばだっ!!
31	
32	

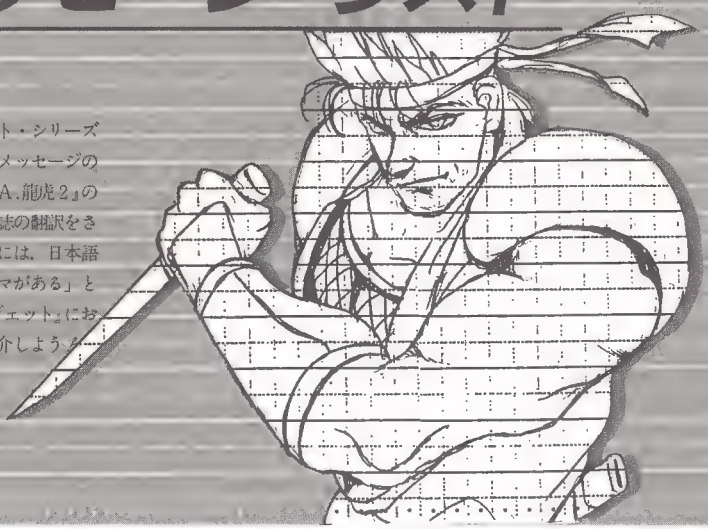
マッドマン	
1	はじめるザマス!!
2	ちょうしがいいザマス
3	たのしいザマス!!
4	ゆるせないザマス!!
5	つぎのては……？
6	わたしはとりザマス!!
7	いくザマス
8	あぶないザマス
9	やるきあるザマスか？
10	ここはてんごく……？
11	きかないザマス!!
12	ひえ〜!!
13	うぎゃぎゃ!!
14	かみをしんじるザマス
15	な，なんてやつザマス
16	つ，つよいザマス
17	うりゃ!!
18	うきゃきゃっ!!
19	うきゃきゃきゃっ!!
20	ほおっほ!!
21	うりゃうりゃ!!
22	なにっ!!
23	くらえザマス!!
24	くらえザマス!!
25	おしおきザマス!!
26	おしおきザマス!!
27	いでよっせいれい!!
28	これぞかめんのちから
29	とぶザマス!!
30	せいれいよちからを!!
31	
32	

ジャック	
1	うたげのはじまりだぜ
2	じゅるる，たまんねえ
3	ぶっっんきたぜぇ!!
4	イキそうだぜぇ!!
5	もうにげられねえよ!!
6	オ〜イエ〜!!
7	ちをくれえ〜!!
8	イエ〜!!
9	しげきがたりねぇ
10	オ〜〜，いいきもち!!
11	もっとだ!!
12	たまんねえなあ!!
13	もっとやってみろお!!
14	まんぞくだぜぇ!!
15	オ〜，マイ，ゴッド!!
16	チッ，しくじったぜぇ
17	ケケッ!!
18	ケッケッケ!!
19	ケッケッケッケッケ!!
20	ちのうみだぜぇ!!
21	ちをくれぇ〜!!
22	ケッケッケ!!
23	サイコ〜だぜぇ!!
24	もう，サイコ〜だぜぇ
25	サイコ〜だぜぇ!!
26	もう，サイコ〜だぜぇ
27	きりきざんでやるぅ!!
28	これでもくらいなあ!!
29	よけられるかな〜
30	ヒャ〜ッヒャッヒャ!!
31	
32	

リョフ	
1	てかげんはせんぞ
2	フッ，かくごはいいか
3	ここまでやるとはな!!
4	まだまだよ!!
5	ちがたぎるわ!!
6	とりゃ〜!!
7	にげばはないぞ!!
8	おっと!!
9	あいてではないわ!!
10	こ，これしきのことで
11	フッ，きかんな!!
12	く，くそっ!!
13	やるではないか
14	おれのなをわすれるな
15	き，きさまごときに……
16	ツメがあまかったか
17	セイッ!!
18	セイッセイッ!!
19	セイッセイッセイッ!!
20	うけてみろ
21	しねえ!!
22	ドオリャ〜
23	テリャ〜!!
24	テリャ〜!!
25	テリャ〜!!
26	テリャ〜!!
27	いくぞぉ〜!!
28	ハッハッハッハッハ!!
29	やきつくしてやるう!!
30	きさまにかわせるか？
31	
32	

ゼウス	
1	このひをまったぞ!!
2	よにはしゃはひとり!!
3	ザコのぶんざいで
4	ゆるさぬ……ゆるさぬぞ
5	フッ……
6	おおお!!
7	いくぞおぉ!!
8	はあっ!!
9	にげたくばにげろクズ
10	ち……ちからがぬける!!
11	しょせんそのていど
12	なにっ!!
13	ぐあああ!!
14	フ……しょうしせんばん
15	ま，まさかこのオレが
16	ば，ばかなっ!!
17	おりゃっ!!
18	うぬおおお!!
19	うぬおおおお!!
20	だあぁー!!
21	よわい，よわすぎる!!
22	な……なにぃ!!
23	うちくだいてくれる
24	うちくだいてくれる
25	にがさん!!
26	にがさん!!
27	それでもヒーローか!!
28	きえうせろっ!!
29	にどとカオをみせるな
30	うろたえるなぁ!!
31	
32	

全メッセージ・リスト



もはやオール・アバウト・シリーズの定例となっている，全メッセージの紹介コーナー。前作『A.A.龍虎2』のこのページに対して，雑誌の翻訳をされている人から「英語版には，日本語版とはまたちがったドラマがある」との感想をいただいた。『ジェット』におけるドラマも，ここに紹介しよう。

★ハンゾウ

【ランダム勝ちゼリフ】

「まだまだ!!　勝負はこれからでござる!!」
Hey, wait. We have only just begun to have fun!

「おぬしのような英雄と勝負することが出来て，うれしかったでござる!!」
It was happy to meet one as legendary as you——and push your face in!

「強くなりたければ，拙者の故郷に修行しに来るといいでござる。」
Fighting me won't make you strong but it will end your training——permanently!

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対フウマ　「フウマ殿，いい汗が流せたでござる。感謝，感謝!!」
Thank you for making me sweat, but not for making me smell. P.U.

対リョウコ，ジャンヌ　「おなごとは思えぬ強さ!!…いや，悪気はないでござるよ……」
Hey! You were strong for a useless woman. But don't take it personally.

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「今日の相手は強敵でござった。」　「明日もがんばるでござる。」
「今日の勝利に溺れず，修行修行!!」　「拙者，うれしいでござるよ!!」

【野試合申し込みデモ中，プレイヤー側セリフ】

「試合も修行も楽しいでござる。おや!?　空が明るくなったでござる。」
Every day fighting and practicing……This is the life.

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「修行を積んだかいがあったでござる。」
So this was the fruits of your training? Pathetic!

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック　「昔から『正義は必ず勝つ』と決まっているでござる。」
"Virtue always wins." says the proverb. Virtue and a good 300 kilo punch!

対リョフ　「拙者，どんな事があっても，悪には屈しはしないでござる!!」
No matter how tough it gets, I will not bend to evil. Unless she's cute.

★フウマ

【ランダム勝ちゼリフ】

「フハハハ！　勝ちゃいーんだ，勝ちゃあよ!!　文句あるか!?」
Fuu, ha, ha! I won. I won. Hey, let's do it again!
「オラァ!!　いつでもかかって来いや!!　まあ無駄だろうがな!!」
Oraaaaah! I'm ready any time any where. Even in Bratislava!
「ハンゾウ!!　ハンゾウはどこだー!!」
Hanzou. Where are you. Hanzou. Hanzou Hanzou……Monotonous, isn't it?

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対ハンゾウ　「ハンゾウ！　俺様がせっかくライバルだと思ってやってんだ。修行しろ!!」
Hanzou, I thought you were my equal. Then I think I'm Napoleon, too.

対リョウコ，ジャンヌ　「あんた，カワイイねえ!!　ゴホン…俺様なら今フリーだぜ!!」
You are cuuuuuuuute. Aaah. I'm free now if you want to, ah, go somewhere.

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「今日はイマイチ調子がでねえや!!」　「手応えのある奴はいねえのかよ。」
「まあ，俺にとっちゃあ朝飯前よ!!」　「くっくっく，最高の気分だぜ!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「会社を無断欠勤して5日目か……鬼課長にどやされるなぁ……。なっ，なんだー!?　ありゃー!!」
I've been away from work for five days. Oh, what the hell, my boss is a weenie……. Whoa!

【大会優勝時の結果発表画面セリフ】

「くっくっくっくっ，ワハハハハ!!　まあ，ざっとこんなもんだぜ!!」
Heh, heh, heh, heh. Hey, heh, heh, you call yourself a fighter, heh, heh.

【暗黒超武会中セリフ（勝ち顔，負け顔画面）】

対ジャック　「どうだ!!　俺様の髪型の方がイカスだろ!!」
Now you can say it, I have the better hair style, right?

対リョフ　「オラオラオラオラァー!!　てめーなんざ屁でもねーぜ!!」
Orah, orah, orah. A release of gas from an individual has more power than thee.

★ドラゴン

【ランダム勝ちゼリフ】

「ホッチョー!!　私の映画を見て，研究することだ!!」
Haccho! Remember my movie ENTER THE GEKKO? No. Well, I'll recreate the final scene.
「アッチャー!!　もう少し，自分の実力を知った方がいいね。」
Achaaaa! You should have known you were up against Asian dynamite!
「ハチャ!!　ファンの声援に応える義務が俺にはあるんだ!!」
Hachaa! The fans call to me and I must give them your spine!

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対シュラ　「ホー!!　君はまだまだ青いね。私を目指して修行するといい!!」
Hooooh! You sure are green. Why not work out with me next time.

対リョウコ，ジャンヌ　「ホー!!　今度，私の主演映画に友情出演しないか!?」
Hooooh! Why not joining me in my next movie. You can be a grip.

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「今日の試合は勉強になったね!!」　「明日はどんな敵が待っているんだ。」
「俺の拳法も，極まったようだね。」　「映画スターの俺でもうれしいね!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「最近，飛び道具を使う奴が多くて疲れるね……。アッチャー！　疲れてばかりもいられないようだ!!」
Geez. Recently everyone uses some sort of weapon. Sure takes a lot out of ya!

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「次は，ミュージカルのさそいがあるかもね!!」
I think I'm going to become a star in musicals from now on!

【暗黒超武会中セリフ（勝ち顔，負け顔画面）】

対ジャック　「アッチョー!!　世の中には，理解できない奴がけっこういるもんだな!!」
Achooooh! There sure are a lot of loonies in this crazy, mixed up world.

対リョフ　「私の研究結果から言えば，君の勝つ確率は，たった5%だったね!!」
The results of my research are in: Fighting women is more fun. OH, you're a man.

★J.カーン

【ランダム勝ちゼリフ】

「ガッハッハッハ，ワシの根性を見習うことじゃな。」
Gah, hah, hah! Learn from my example, Don't drink and fight!
「おぬしには，まだワシの相手はつとまらんな!!」
You are not fit to lick the goat mess from my boots!
「ガッハッハ，まだまだ修行が足りんようじゃな!!」
Gah, hah, hah. You're training is lacking, as is your deodorant. Phew!

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対リョフ　「おぬしの様な武人と戦えて，ワシはうれしいぞ!!」
It was good to grapple with a Samurai……And kick you're Shogunate butt!

対リョウコ，ジャンヌ　「ガッハッハ，今度会う時は，少しはしおらしくなっておるかのう!?」
Gah, hah, hah. You've become more seasoned. Basil and thyme, I believe.

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「なかなか根性のある相手だわい!!」
「根性のある奴はおらんのか？」
「まあ，明日も楽勝じゃ!!」
「このワシこそ，最強の英雄じゃ!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「ガッハッハッハ，明日が決勝戦か!!　気がぬけんわい。むっ!!　ありゃーなんじゃ!?」
Gah, hah, hah. After one match, the championships. Whoa! What's that!?

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「ここでも勝ってしまったか。当然の結果じゃのう。」
Yeeees! I won! Yeeeeah! But I'm not surprised, mind you.

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック　「貴様のような奴は，真の武人とは言えぬな!!」
Designer armor? No matter how I look at it, wimp is written all over you!

対リョフ　「よい腕前じゃ!!　わしの家臣にならぬかの!?」
You're not bad. Care to become my foreign adviser?

★ラスプーチン

【ランダム勝ちゼリフ】

「私の力の源は，枯れる事なきこの愛!!」
The source of my power is one thing……Uh, two……maybe three……Hmmm.
「『闘いは何も生まない』。それを教えるために，私は闘うのだ!!」
I come to teach you that nothing is born of fighting. Put up your dukes!
「ワッハッハッハ，ワッハッハッハ，これもすべて愛がゆえ……。」
Wah, hah, hah, Waaah. Hah. Love just tickles me pink. Ooh, hooh!

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対マッドマン　「この闘いは有意義であった。さぁ！　邪教から足を洗うのだ!!」
The lesson of this fight : Wash your hands of evil. Or at least just wash your hands!

対リョウコ，ジャンヌ　「いつでもこの大いなる愛の手で，握りしめてしんぜよう!!」
Whenever you want, just come take my hand——the hand of Infinite Love!

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「しょせん私に勝てはせん。」
「私が相手を倒すのは必要悪なのだ!!」
「明日も闘う運命，がんばらねば!!」
「おお，愛の勝利!!　し……至福!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「知らず知らずのうちに，ここまで勝ち抜いてしまったのう……。ウギャー!! あれは何だ!? この世の終わりか!?」
I have beaten all, and I feel……GOOD! Whoa! Is this my end……?!

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「これで，私の信者の数も増えるであろう!!」
With this victory my fans——uh, believers——will gain in numbers. Yes!

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック　「どのような者でも，この私の愛によって救われるのだ!!」
All will be saved with the power of my love! Except for Nicholas II, of course.

対リョフ　「闇に生きる者といっても，所詮人の子よのう!!」
Even though you are the product of evil, you still are a lovely human being.

★ジャンヌ

【ランダム勝ちゼリフ】

「ほんっとにつまんない人ね!!　もっと腕を磨きなさいよ!!」
What a boring match. Come back after you practice……Better yet, don't come back.

「オホホホホホッ!　強くて美しいのって，やっぱり罪よね!!」
Oh, hoh, hoh, hoh. To be as strong and beautiful as I am must be a sin!

「私だってほんとは，強い男の人に負けてみたいのよ……。」
Just once I would like to lose to a strong man. Ooh. I hope no feminists heard that!

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対J.カーン　「私に勝たせて下さるなんて……あなたって優しい方なのね♥」
Oh, you big lug. You let me win. I guess you're just a big softy.

対リョウコ　「オホホホホッ!　まあ，小娘と美女の差ってとこかしら!?」
Oh, hoh, hoh, hoh. Your cute, but I have it all!

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「今日の相手じゃ，役不足だわ!!」
「神にかわっておしおきよ!!」
「ふっ相手にもならないようね!!」
「私に勝てる英雄なんていないわ!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「もっと骨のある男っていないのかしら……。…何よあれ…『馬鹿丸出し』って，この事ね。」
Must I always be subjected to wimps? Oh, gee! Who is this idiot?

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「オホホホ・ホ・ホ・。またお嫁に行けなかったわ。」
Oh, hoh, hoh, hoh. It seems I am not destined for connubial bliss!

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック　「このジャンヌ様が，月にかわっておしおきよ♥」
Call me the moon of beauty!

対リョフ　「オホホホッ!　絶世の美少女剣士が，負けるはずないわ!!」
Oh, hoh, hoh, hoh. The goddess of swordspersonship cannot lose!

★ブロッケン

【ランダム勝ちゼリフ】

「俺は，我がドイツのためなら，茨の道でも歩みつづける!!」
I have walked this thorny path for Germany and I sure hope I get a darn good pension!

「国を越え，時を越え，俺は『友情』というものを知りはじめている!!」
Surpassing country and time, I have come to know friendship for the first time!

「俺は闘い，勝つために造られた!!　当然の結果という事だ!!」
I was a foregone conclusion. I was made to fight and kick major butt!

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対ジャック　「そんなに血を見るのが楽しいのか!?　俺は……オ・レ・ハ……。」
So you enjoy blood, such a sight makes me……makes me……goooOOO WAAAH!

対リョウコ，ジャンヌ　「俺の邪魔をする奴は，それがたとえ神であっても容赦せん!!」
Not even a god can stand in my way! Unless she's built, that is.

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「危ない勝利だったようだな。」
「フハハハハ，勝利は我が手に!!」
「明日も，負けるわけにはいかない!!」
「我がドイツの勝利は確実なのだ!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「優勝する事など，ドイツの科学力をもってすれば簡単なこと!!　あっ!　あれは，ブラウン博士が改造していた船……。」
The superiority of German technology can not be matched……. Whoa! Herr Braun's remodelled ship!

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「フッ……またひとつ勲章が増えるな……。」
Fuuhhh. Another page in my legend is turned.

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック　「貴様!!　『清く，正しく，美しく』という言葉を知っているか!?」
You scum. Do you not know the concepts of purity, morality, and beauty? Nope, guess not.

対リョフ　「俺は，貴様を危険人物と認識した!!　今回は警告だ!!」
I am well aware of your big eyes and teeth. Call me the friendly woodsman! Grimm, huh.

★マッスルパワー

【ランダム勝ちゼリフ】

「もっといいもん食って，大胸筋をつけなきゃ，俺様には勝てないぜ!!」
You should have listened to your mother and ate more liver, punk! I've seen more meet on a leach in the desert.

「ワッハッハッ，そんなんじゃあ俺様の上腕二頭筋がなくぜ!!」
Wah, hah, hah! To call you a loser would be an insult to losers everywhere!

「お前なんざ，腹筋をきたえるよりも楽勝だぜ!!」
What a waste of time! I need to compensate this exercise with at least 5,000 sit-ups.

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対ジョニー　「ワッハッハッハ，アメリカでも世界でも，ナンバーワンは俺様だ!!」
Wah, hah, hah! Number One, thy name is Power, Muscle Power.

対リョウコ，ジャンヌ　「お前……親が泣くぜ!!」
Your mother would be ashamed to call you son——or is it princess? Ho, ho.

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「もっと体を鍛えなきゃダメだぜ!!」　「よーし，明日の試合も頂きだ!!」
「勝利はこの筋肉のたまものだぜ!!」　「見てくれ!!　この完璧な身体を!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「腹がへったぜ!! 決勝戦に備えて，うまいもんでも食いに行くか!! ……どうやら……おあずけのようだぜ!!」
I'm hungry, so let's get this over with soon.

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「いつだって俺様が，ナンバーワン!!」
Number two, thy name is you. Number one, that's me! So I'm not Shakespeare, sue me!

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック　「そんなツメじゃあ，俺様の鋼鉄の大胸筋にはキズもつけられねーぜ!!」
Test out my teflon chest——you can't scratch it. Geeeeez! I'm tough!

対リョフ　「ワッハッハ，武器を持てば強くなれるってわけじゃないぜ!!」
Wah, hah, hah! You can't even win with a weapon? What a gazoomba!

★キャプテンキッド

【ランダム勝ちゼリフ】

「……フッ，船乗りは多くを語らねえのよ!!」
……Hmmmph. A mere stowaway on the ship of life!

「へーイ!!　ここであきらめないことだね!!　あんたまだまだ強くなれるぜ!!」
Hey! I can't give up here. Arrrgh, Jim-Boy!

「……フッ，今夜の酒はオレがおごるぜ!!」
……Hmmmph. You fought well. Tonight the drinks are on me!

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対エリック　「へーイ!!　あんた48歳なんだって!!　がんばるねぇ!!」
Hey! You're 48 years old. Not bad for your age!

対リョウコ，ジャンヌ　「へーイ!!　俺は気の強い女は嫌いじゃないぜ!!」
Hey! I hate spunky women!

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「今日は苦戦しちまったようだぜ!!」　「明日も俺が主役じゃなーい。」
「へイ!!　俺ってさすがじゃなーい。」　「フッ，サイコーって奴だぜ!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「まじめに闘うってのは，どーも俺には合わねーみてーだなぁ。チッチッチ!　へーイ!　俺の船を無断で動かすのは誰だーい!?」
I just can not fight fair, heh, heh. Hey, the boat. Who did this!?

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「へーイ!!　ファンレターなら，オレの飛空艇宛に送ってくれー!!」
I know all of you dig me. Just send my fan letters to my Jamaican love pad, mahn.

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック　「俺は，てめーみてーな義理も人情もねーような奴は大嫌いなんだ!!」
I hate people who are bound to the ideas of duty and friendship. Oooh, yuck!

対リョフ　「わかんねーなぁ……あんたほどの人物が悪に肩入れするなんてよ!!」
How does a cool person become like you. It makes me sad!

★エリック

【ランダム勝ちセリフ】

「今より強くなりたければ，3度の飯と修行はかかさん事だ!!」
If you want to become strong, just eat nine times a day like me.
「ワシは，誇り高きバイキングの長だ!!　誰にも負けん!!」
I am a viking, and I am okay. I pillage all night, and I sleep all day!
「最愛の妻，そして息子よ!!　ワシは必ず勝ちぬいてみせるぞ!!」
I'd just like to say to my wife and kids, everyone I kill or maul is for you and you alone.

【特定キャラ用勝ちセリフ】

対キッド　「ワシが貴様のようなチャラチャラした青二才に負けるはずがないのだ!!」

対リョウコ, ジャンヌ　「お前よりも，我が妻『レア』の方が強いぞ!!」
My wife Leia punches harder then you! Now come and let me crush your snotty skull!

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「妻よ!!　お前のおかげで勝ったぞ!!」　「明日も気が抜けないようだ!!」
「よーし，この調子でいくぞー!!」　「どうやら俺は強すぎるようだな!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「我が妻よ!　明日はついに決勝戦だ!!　……おっと……。その前に馬鹿を1人倒さねばならんようだ!!」
Oh, honey. The final battle comes with the dawn. What the……Good. Training!

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「妻よ，息子よ，そしてバイキングの仲間たちよ!!　今から帰るぞー!!」
To my son, my wife, and my koo-koo, nutty Viking pals, I'm coming home!

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック　「ワシの邪魔をすると，こうなるのだー!!」
You have a nice future ahead of you as tomato paste, buster!

対リョフ　「ワシが負けたら，息子に泣かれるからな。」
If I lose……What am I saying, I can't lose. Yaah, hah, hah!

★リョウコ

【ランダム勝ちセリフ】

「あたしだって，だてに道場破りしてないのよ♥」
I was destined to become Dojo Damsel. Cute and terrible, I am Ryoko!
「修行の成果が出たかしら♥　それとも……ただあなたが弱かっただけ!?」
My practice paid off. Or are you just a snivelling weenie?
「キャー♥　ごめんなさーい!!　つい夢中になっちゃって。痛かった?」
Eeeek! Sorry, I guess I just got to caught up. I am sure that will heal!

【特定キャラ用勝ちセリフ】

対ハンゾウ　「ハンゾウさんって強いのね!!　私……強い人って好きよ♥」
Hanzou! You're so strong! I like strong hunks!

対ジャンヌ　「ジャンヌお姉様って，お話ししなければ，とっても綺麗だと思うのよね♥」
Gee, Janne. When I grow up maybe I can be that beautful, but stronger.

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「今日勝ったのも修行のおかげね!!」　「よーし，明日もがんばろーっと!!」
「エー，うそみたい!!　やったね!!」　「やったー，私も，もう一人前ね!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「明日は決勝戦ね!　優勝したら，普通の女の子になろうかな……。……キャー♥　遊園地が降ってくるー♥」
The finals tomorrow! To win and become a normal teenager. Eeek! The sky is falling!

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「やったね♥　おじいちゃん!　お父さん!　見てるー♥!?」

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック　「あのね♥　本当は，あなたっていい人だと思うの!!」
Hey, I think you are just a sweet person at heart!

対リョフ　「あなたみたいな人に勝てるなんて，私って天才かしら♥」
Wow, to win against a terror like you, I must be a fighting genius!

★シュラ

【ランダム勝ちゼリフ】

「あれ!? もう終りっスかぁ!? 少し，ものたんねえっス!!」
What! I came 6,000 kilometers for this? Man, I want a refund!

「負けたからって，そんなに怖い顔しないで下さいよー!!」
Hey, don't make such a scary face! You lost fair and square!

「これでも俺，まだ本気じゃないんっスよ!!」
I've won again and I'm not even getting serious yet. I am too cool!

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対ドラゴン 「へへへ……。あんた，少し俺の兄貴に似てる気がする……。」
Heh, heh. You look a bit like my brother——and a bit like a fop, too.

対リョウコ，ジャンヌ 「あんた強いねー!! 一瞬，負けるかと思ったっス!!」
Wow. You are sure strong! I thought I was going to lose——NOT!

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「さすがに強敵揃いっスね。」
「ムエタイこそ最強の格闘技っス!!」
「兄貴，俺は明日もやるっスよ!!」
「やったぜ，兄貴!! 見ててくれた!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「兄貴! かーちゃん!! とうとう明日は決勝っス!! うっ，うわー!! で，でけーっ!!」
Momma. I've made it to the finals. I……Whoa! Now that is big!

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「兄貴ィー!! 俺は勝ったぜー!!」
Big brother. I won, I won.

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック 「あんた，人から『変人』ってよく言われない!?」
Hey, I bet a lot of people call you strange, huh? Tell the truth.

対リョフ 「体じゅうに重いものをたくさんくっつけて，よく動けるっスねー!!」
In my training I attached weights to my nipples. Now, I think that was a little strange.

★ジョニー・マキシマム

【ランダム勝ちゼリフ】

「これでわかっただろう!! 私が『キラーマシーン』と呼ばれる理由が!!」
Now you understand why I am known as the Killing Machine!

「……。次はどいつだ!?」
Next!

「……。……。」
Shoobeee, Doobeee, Doooo, Wop, Gaboooh.

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対マッスル 「貴様には筋肉しかないが，私には頭脳もあるという事さ!!」
You're nothing but muscle. Not like me. I gots brains, bud!

対リョウコ，ジャンヌ 「レディーに手荒な事はしたくなかったが，負けるわけにはいかんのでね。」
That's no way to treat a lady, but not many ladies wear jockey shorts!

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「……。」「俺の血が，強者を求めてたぎる!!」「キラーマシーン，それが俺だ!!」「ウオー，俺こそ世界最強だー!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「……私はいつまで闘いつづけるのだろうか!? ……。……。」
OOOH! The tedium. Must I have been born so strong?

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「天才フットボーラーだった時のことを思い出すぜ!!」
The blood. The pain. The twisted flesh. Just like my football days!

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック 「……お前……。……変わってるなあ。」
Wow……You sure have changed!

対リョフ 「……。いい試合だったぜ!!」
A fabulous match. Shall we now retire for an aperitif?

★マッドマン

【ランダム勝ちゼリフ】

「ああ……。神の声が聞こえるザマス。『負けてはならん』と……。」
Aaaah. I hear the voice of the Holy One. Wow! Such language!
「私の神を信じれば，君も精霊使いになれるかもしれないザマス!!」
Believe in the word of my Maker and you too can look like me!
「君も，マッドダンスを踊ればハッピーになれるザーマス。」
If you're feeling kinda down, do the Mud Dance with me. Whooopa!

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対ラスプーチン　「貴様の愛など誰も欲しくないザマス。欲しいのは神の恵だけザーマス!!」
I don't care too much for love. Love can't by me a new car.

対リョウコ，ジャンヌ　「美しい女性ザマス!!　私から精霊を1ぴきプレゼントするザマス!!」
What a babe! May I present you with one of my little helpers?

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「今日の勝利は神のおかげザマス!!」
「今日の勝利，神に捧げるザマス!!」
「明日のために神に祈るザマス!!」
「今夜は完勝の踊りをするザマス!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「『もうすぐここに誰かがくる』との神のおつげザマス!!　……!?　あれの事ザマスか?!」
The Holy Voice said unto me, "Kibanga." ……I don't get it.

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「神よ!!　約束を果たしたザマス!!　……えっ!!　まだ他にいるザマスか!?」
Oh, Holy One. I have fulfilled my promise. Uh oh……

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック　「精霊を食べれば，悪の心が抜けるというが，試してみるザマスか!?」
How about eating one of my spirit helpers to calm your soul.

対リョフ　「暗闇に身を置くより，太陽の下で暮した方が楽しいザマスよ!!」
I want to play in the sunshine with my little spirit buddies!

★ジャック

【ランダム勝ちゼリフ】

「へっへっへぇ，さすがに英雄の味は違うぜぇ!!」
Heh, heh, heh. The taste of a titan is always to be relished——then ketchupped. Heh, heh.
「へっへへへ!　まだだ!!　まだ血が足りねーぜぇ!!」
Heh, heh, heh. You do not have enough blood to satisfy me.
「へっへっへぇ!　この感触!!　やめらんねーぜぇ!!」
Heh, heh, heh. I love this business!

【特定キャラ用勝ちゼリフ】

対ブロッケン　「おいらは，お前みてーに腕がのびるような奴は信用しねーぜぇ!!」
My mother said never trust someone with stretching arms. I know what she meant.

対リョウコ，ジャンヌ　「へぇっへっへっへっへぇ，へっへへ。て，てれるぜぇ!!」
Heh, heh, heh, heh. I'm a bit ashamed.

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「へッへッへエ，血がうめえぜぇ!!」
「俺様の力，たっぷり見せてやるぜ!!」
「この爪があれば，イチコロだぜ!!」
「これからの主役は俺様だぜぇ!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「明日は決勝戦だってぇ!?　へっへへぇ，俺は血をすすりたいだけさ!!　……日本っていうのは，ずいぶん変わった所のようだな……。」
Tomorrow, the final battle. I can't wait for the blood……the blood. So this is Japan?

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「もう終りか!?　この大会は，血をすするにゃ好都合だったがなぁ!!」
That was it? I didn't get a sip of blood. I'm going to a hockey game!

【暗黒超武会中セリフ(勝ち顔，負け顔画面)】

対ジャック　「本物のジャック様が，てめーみてーな偽者に負けるわきゃねー!!」
The real Jack will in no way lose to a weenie, look-a-like like you.

対リョフ　「へぇっへっへっ。思ったより骨が太かったぜぇ!!」
Heh, heh, heh. You really are big boned.

★リョフ

【ランタム勝ちセリフ】

「おぬし，なかなかやるな!!　私と共に天下を取らないか!?」
You fight well, Big Guy. Care to rule the world with me?
「まだまだ!!　そんな事では天下は取れんぞ!!」
Not yet! You can't conquer the world with a punch like that!
「うーむ。肩ならしにもならん!!」
UUUUUUUUm! Not even a suitable warm up!

【特定キャラ用勝ちセリフ】

対J.カーン　「またいつか，手合わせ願いたいですな!!」
OOOOH! This was scrumptuous. Let's do it again some time!

対リョウコ，ジャンヌ　「どうだ，私の妃になれば天下をくれてやるぞ!!」
How about that, pansy. Excuse me, I am off to conquer creation!

【超武会・結果発表後デモセリフ】

「今日の敵，なかなかに手ごわいわ。」
「このリョフ，負けはせんわ!!」
「フッ，この闘いは心が燃える。」
「俺の名よ!!　天下に響けぇ!!」

【野試合申し込みデモ中プレイヤー側セリフ】

「もう決勝か，口ほどにもない奴らめ。んっ!?　あれは何だ!?」
What? All over? No way! Hey! What is that!

【大会優勝時の結果発表画面中セリフ】

「グァッハッハ，これで天下は俺の物だぜ!!」
GeeeYah hah! The world and everything in it is mine! Now what?

【暗黒超武会中セリフ】

対ジャック　「おぬしのような奴は，どうも虫が好かんな!!」
I hate fighting insects. They bleed so easily! Yuch!

対リョフ　「私の名をかたるには4000年早いわ!!」
Come back after training a few years, er, centuries!

★修行モードエンディング

「こうして○○○○（使用キャラの名前）の修行の旅は終った。」
The training battle with ○○○○ has ended!
「厳しい修行の成果を試すためには，強者達が集まる『世界英雄超武会』に出場する事だと悟った。」
You have been chosen to take place in the BATTLE OF THE AGES BLOOD MATCH.
「そして，○○○○は，アメリカへと旅立っていった。」
Have fun in Detroit, ○○○○ and may God be with you!

★野試合申し込みデモ(CPU側キッドのセリフ)

決戦前夜——日本
EVE OF THE FINAL——JAPAN

ノーマル　「へーイ!!　この俺様を抜かして大会を始めるなんてズルイんじゃなぁい!?　俺様と三本勝負だ!!」
I can't believe you let me out! No fair! Take me on, loser!

対キッド　「へーイ!! これは俺様の船だぜぇ!!」
Geeeez! This is my ship!
「お前こそ，俺様の名をかたるなんて，許せねーぜ!! 俺様と三本勝負だ!!」
You should not have come up against me, silly person.

★野試合終了デモ(CPU側キッドのセリフ)

【プレイヤー勝利時】

ノーマル　「へーイ!!　さすがに強いじゃなぁい!　ウワサだが，暗黒超武会ってのが……。」
You sure are strong. Were you in the legendary UNDERWORLD BLOOD BASH?

対キッド　「俺様の名を汚さんようにがんばれよ!!　優勝しても超武会は続くからな!」
Fight well and don't humiliate me! Even if you win, the battle will continue!

対リョウコ，ジャンヌ　「ヒュー!!　やるじゃなぁい!!　あんたなら暗黒超武会まで行けるかもな!!」
Whew! You sure fight well. You could probably get to the UNDERWORLD BLOOD BASH if you tried!

【プレイヤー敗北時】

ノーマル 「へーイ!! 口ほどにもないじゃなぁい!! あんたじゃ暗黒超武会は無理だぜ!!」
You weren't as tough as you seemed. No UNDERWORLD BLOOD BASH for you, my little vienna sausage.

対キッド 「へーイ!! 決勝には俺様が出るぜ!! 目標は暗黒超武会で，優勝じゃねぇがな!!」
I made it to the finals! Now I'm off to win the UNDERWORLD BLOOD BASH, suckers!

★決勝前デモ(CPU側ハンゾウのセリフ)

「決勝戦でござる。相手がおぬしでは拙者にも覚悟が必要でござるな……。優勝し，新たな大会へのチケットを手に入れるため，全力で闘うでござる!!」
The Finals. I resolve to make sushi of your entrails, lover of the evil path!

★ボス前デモ(ゼウスのセリフ)

「ふふふ……。偽りの大会に，まんまと引っ掛かったな……。」
Heh, heh, heh. Congratulations on your victory!
「まずは，優勝おめでとう。私の名は拳王ゼウス。」
Now, prepare yourself for the WORLD HEROES TOURNAMENT.
「超武会という偽の大会をエサに，本物の英雄をおびきだして洗脳し，全時代を支配する事こそ我が目的!! 私は神になるのだ!!」
Don't disappoint us. Wah, hah, hah, haha, haaaah!
「まずは，君の腕を見せてもらおうか!? ……ジャック!! …リョフ!! お客様に失礼のないようにな!! いけ!! それでは，私の期待を裏切らんでくれたまえ。」
Heh, heh, heh……Welcome to my parlor, say I to the fly. That's you, pal!

★大会モード対リョフ戦前デモ(リョフのセリフ)

「ちっ! ジャックのヤツめ。己の力を過信しおって!! おい貴様!! 俺とヤツを一緒にせんことだ。そうでないと……死ぬことになる!!」
You're gonna be extinguished.

★ラストボス・デモ (ゼウスのセリフ)

「ほう，あの2人を倒してしまうとは……。」
Now, to pummel these two and……
「フフフ……，やっと100%の力を出せる相手に会えたようだな!!」
Hah, hah, hah……Finally an opponent who I can really sink my teeth into!
「さあ，始めようか。」
O.K. Let's rock!

★ゼウス勝ちゼリフ

「お前では，オレを超える事など決してできはせん!!」「その命，捨てる覚悟があるならば，いつでもかかって来るがいい。」
「フッッ……。つまらぬヤツよ……。」

★エンディング・デモ

ゼウス 「おのれ! おのれ!! おのれー!! 貴様にこれほどの実力があるとは……しかし。」
Why you, yoU, YOU……YOU CRAZY FUNSTER! To think that you were this strong!

ゼウス 「再び会う時が，貴様の最期だと思え! フハハハハハ……!!」
But when we meet again, think of it as your twighlight time! Wah, hah, hah!

ゼウス 「フフフ……。これほどすばらしい戦いをしたのは，はじめてだった。」
YOU FILTH, YOU SLIME, YOU LAWYER! To think you had such power……But, heh, heh, heh……it was a crazy, hip time!

ジャック 「ボス!! そんなに落ちこんじゃあだめっすよ!! だいじょぶだって!」
Boss!! Hey, don't have a cow, man. It's okay. Yeah, maybe.

ゼウス 「そ…そうかなあ?」

ジャック 「そうですとも!! ボス!!」
Yeah, definitely! BOSS!

ゼウス 「よーし!! それじゃあ，もう1発悪い事たくらんじゃおうかな!!」
Your right! Let's get back to doing some evil stuff!

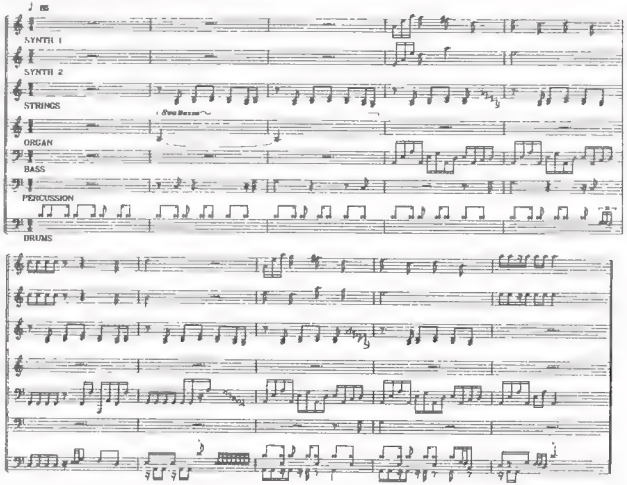
??? 「てめーら!! まだこりねーのか!?」
Hey, you. Still can't walk and chew bubblegum at the same time?

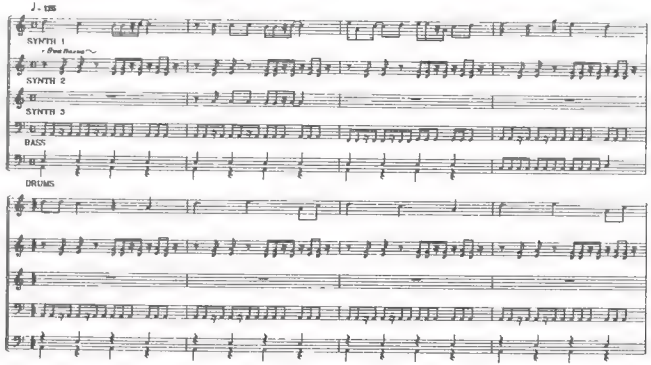
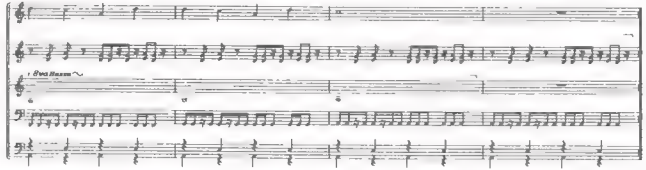
ゼウス&ジャック 「げっ!!」
Oh, [illegible]!

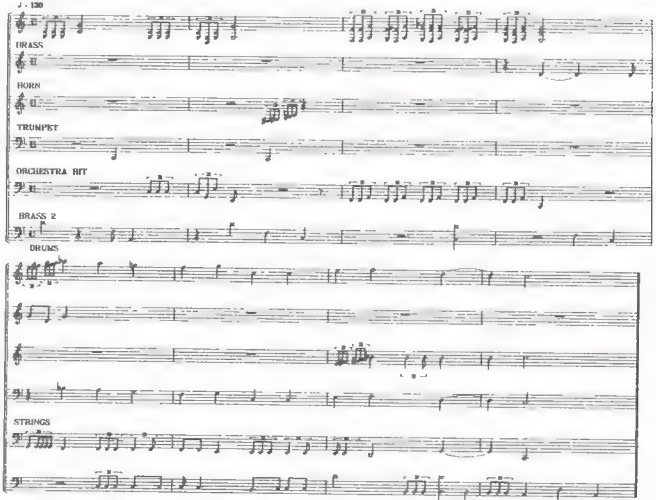
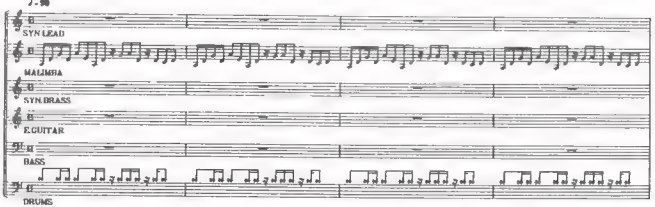
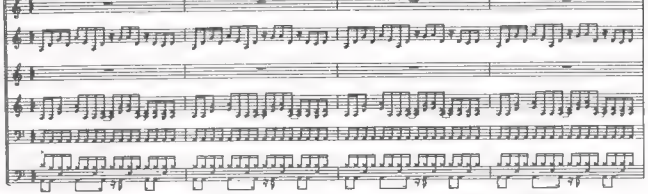
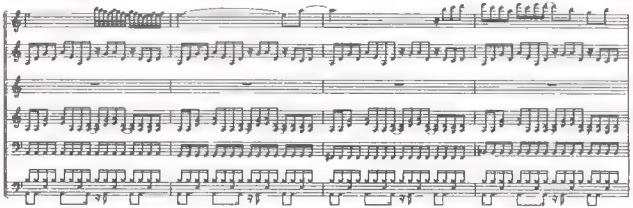
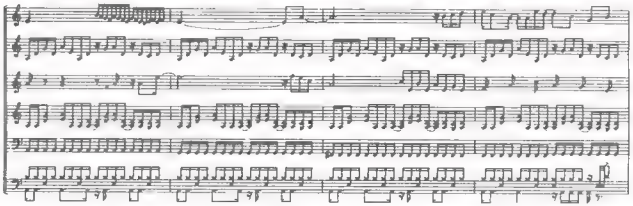
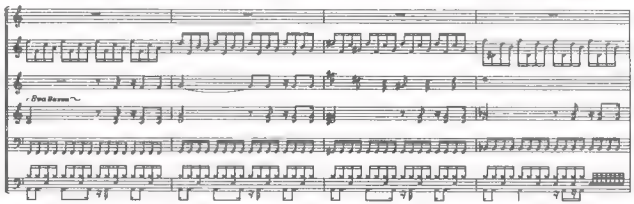
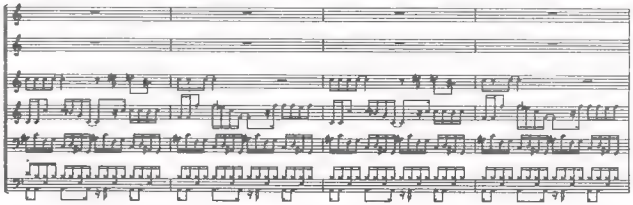
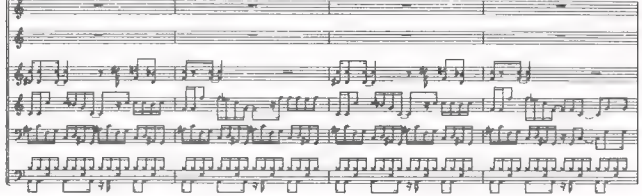
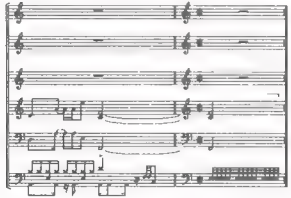
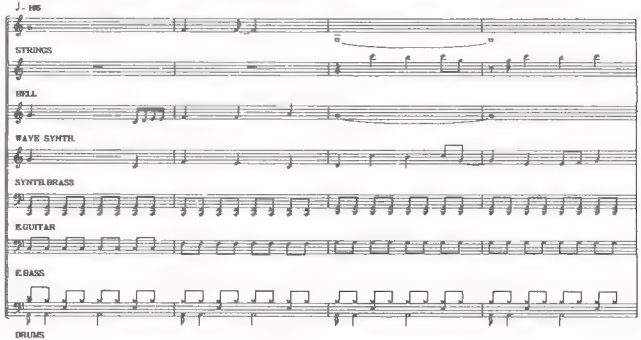
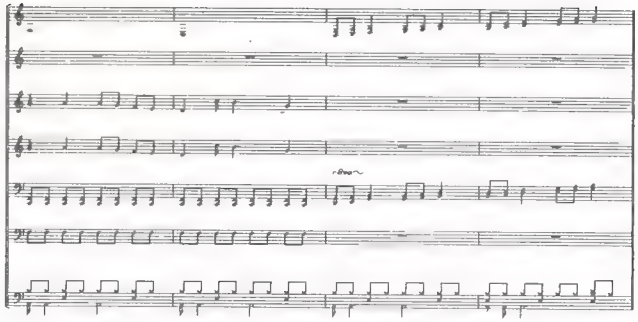
ゼウス 「あっジャック!! てめーおれより先に逃げるんじゃねー!!」
Oh, Jack! Hey, I'm the guy who escapes first!

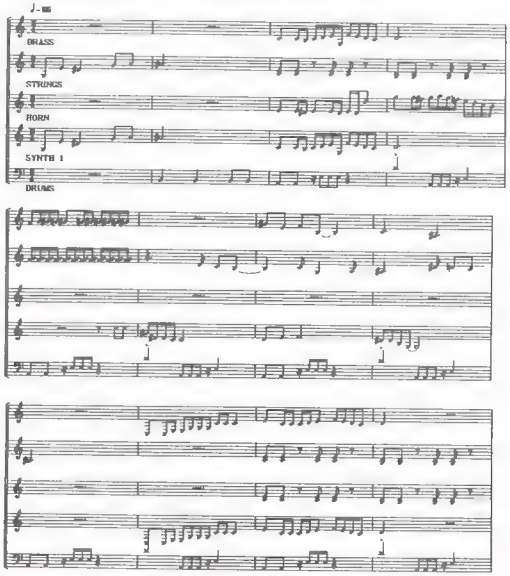
ワールドヒーローズ2JET全曲楽譜集

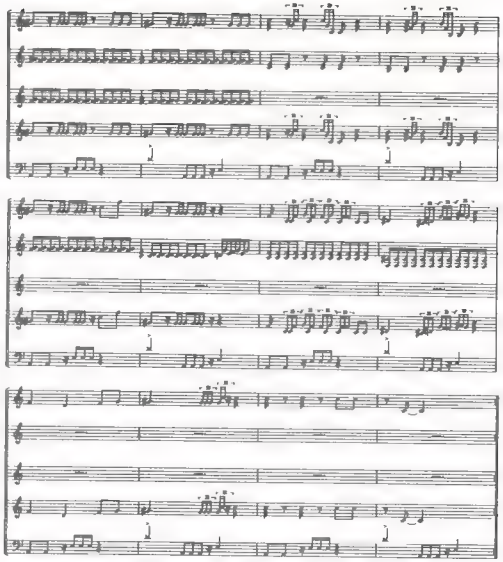
※ここに掲載した楽譜は，本書スタッフが採譜したもので，実際の曲データとは微妙に異なる場合があります。

［1］悪の教典 第1（オープニング）

［2］エキサイター（セレクト）

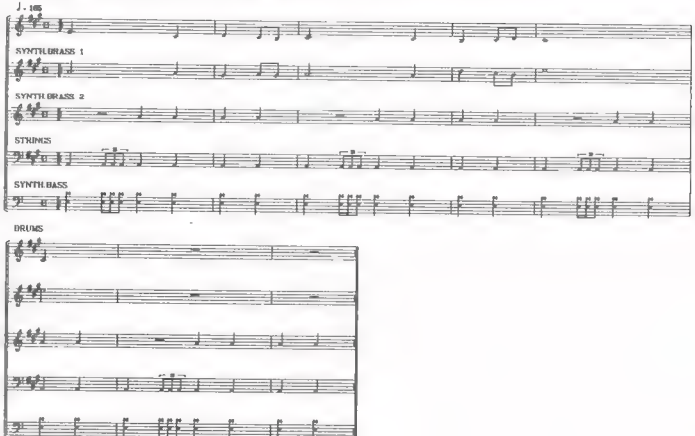


［3］聖なる祈り（初日セレモニー）

［4］BLUE EDGE（USAのテーマ）

［5］GOD'S GRACE（大会結果デモ）

［6］GERMAN RHAPSODY（ドイツのテーマ）

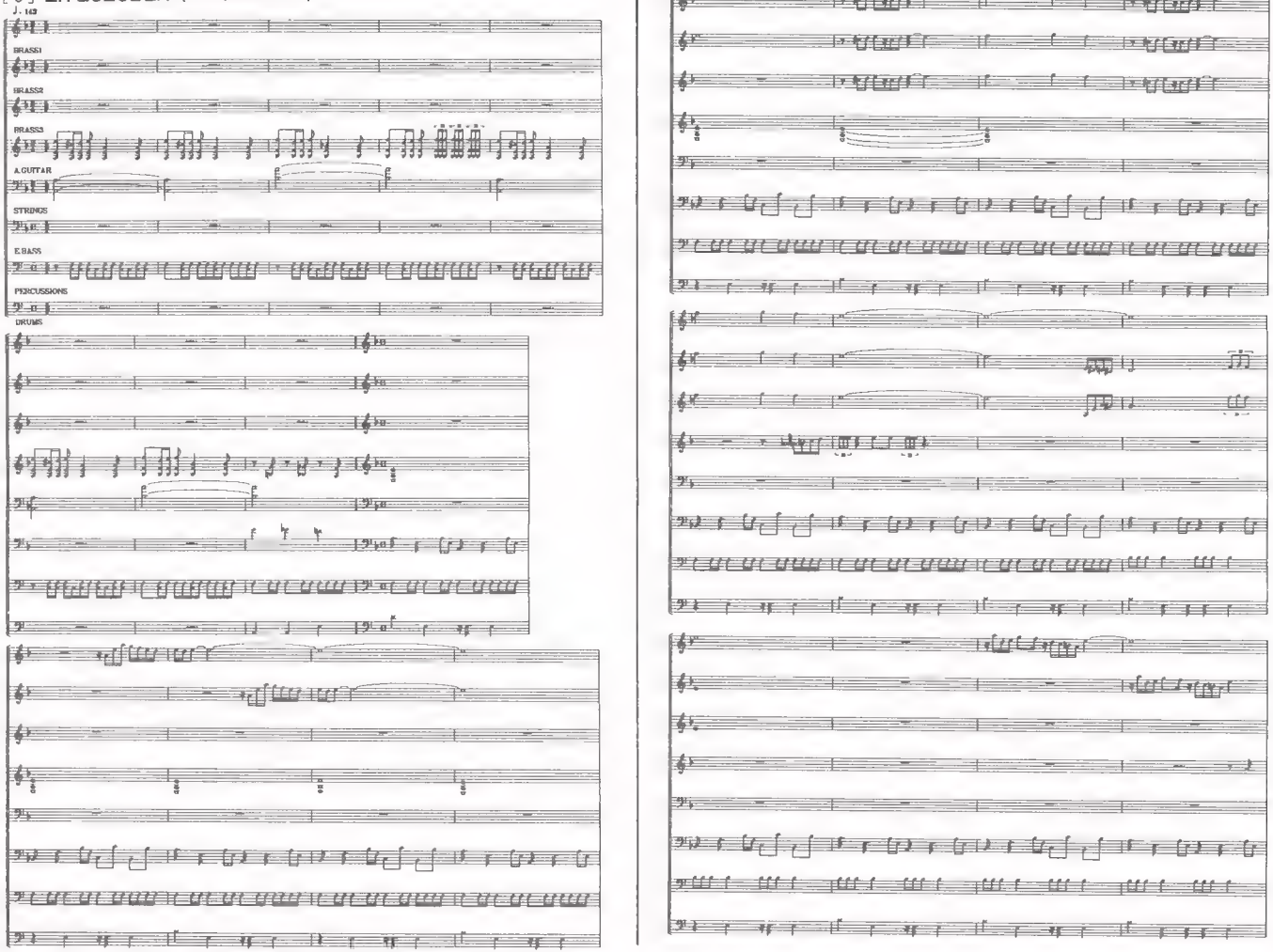
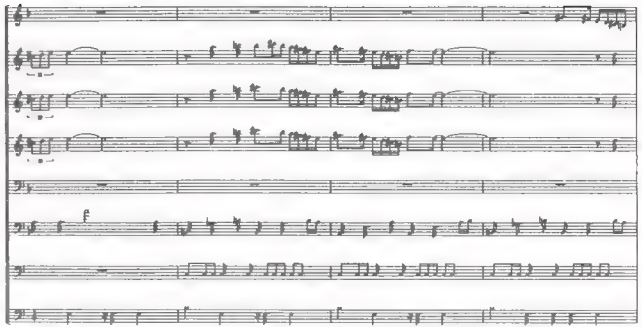


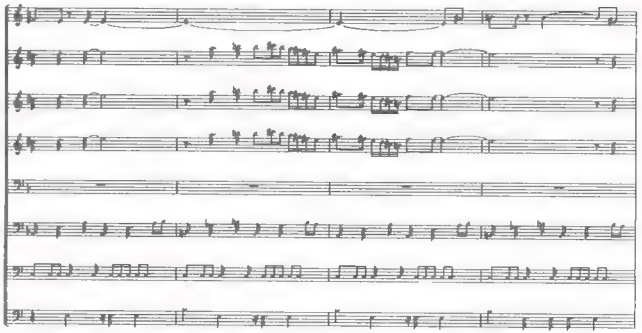


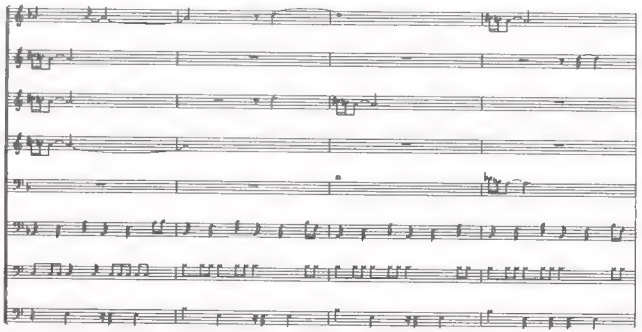
［7］人類の傲り（ボーナスステージ）

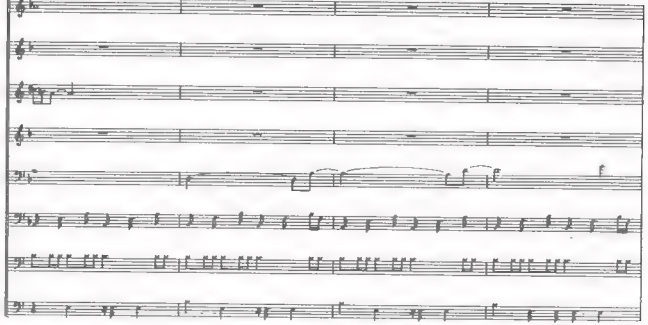
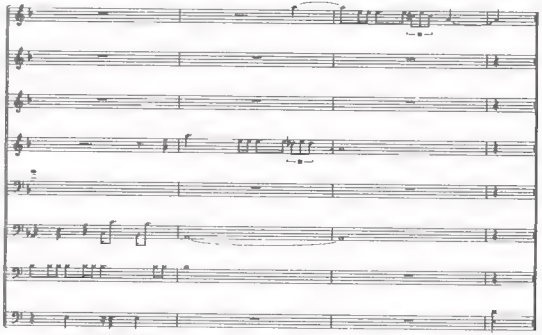


[8] LA ZOZOBLA (スペインのテーマ)

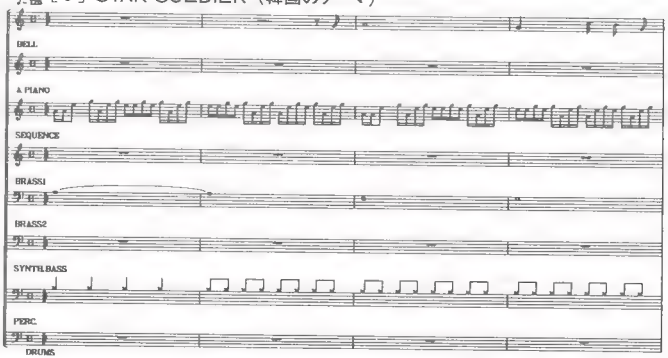


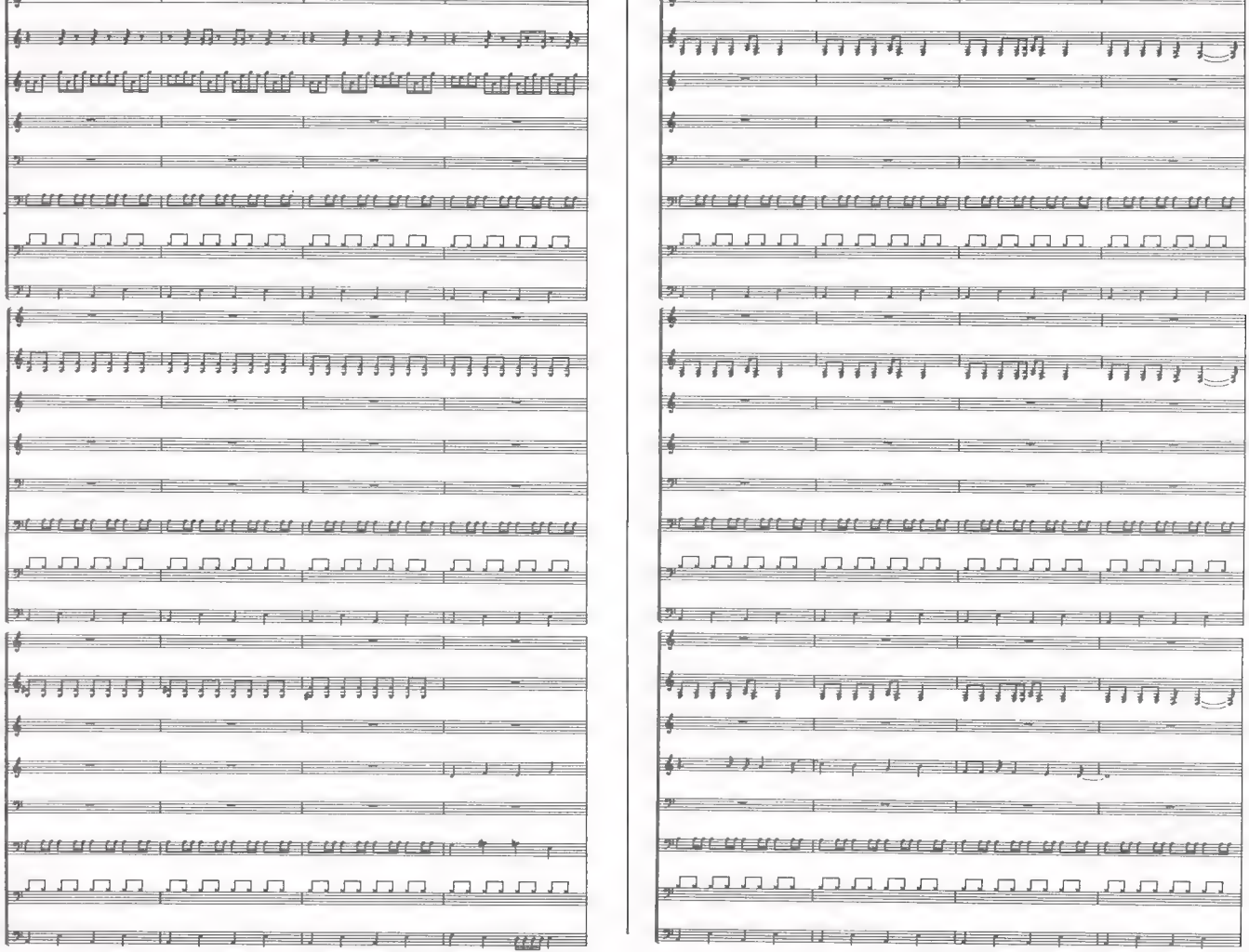
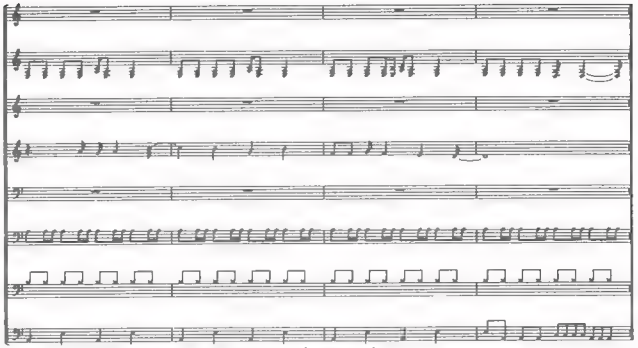


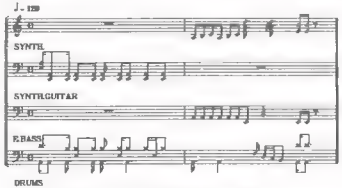
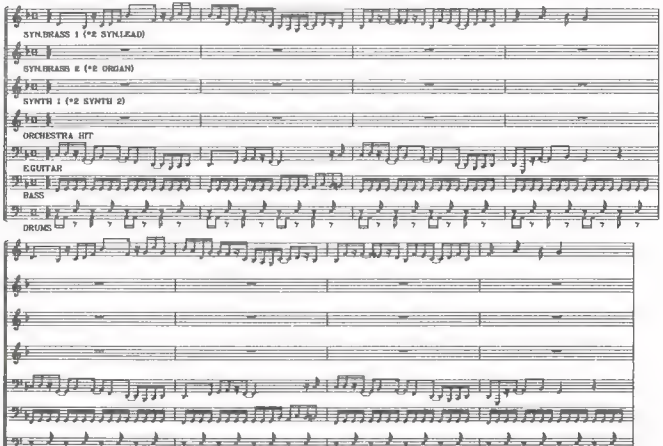
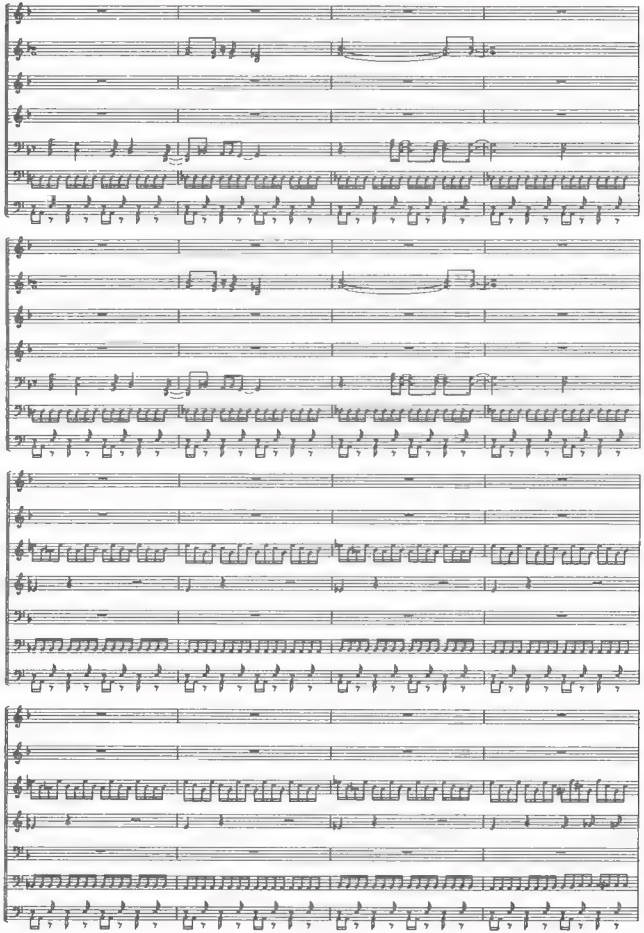
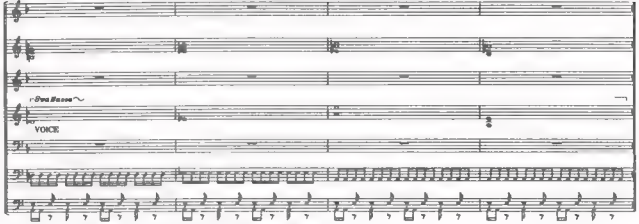
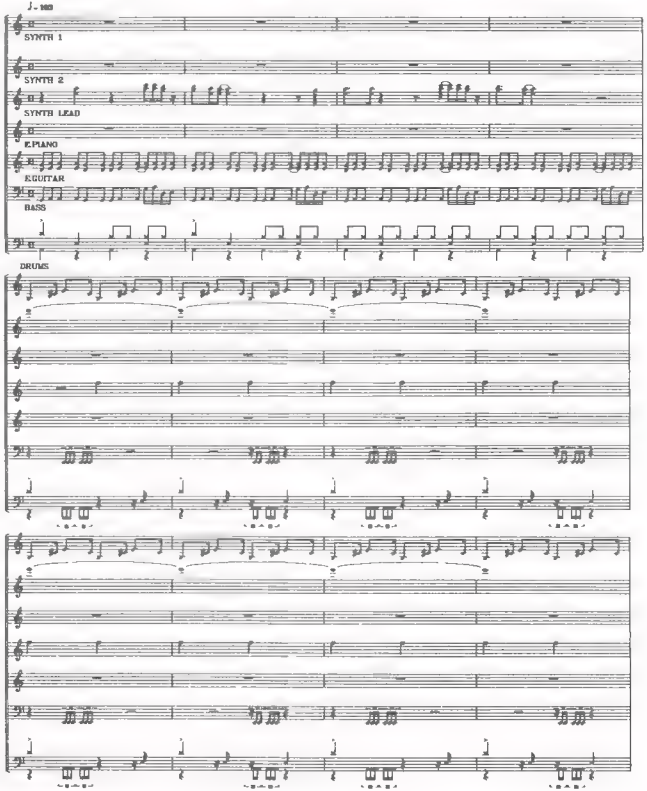
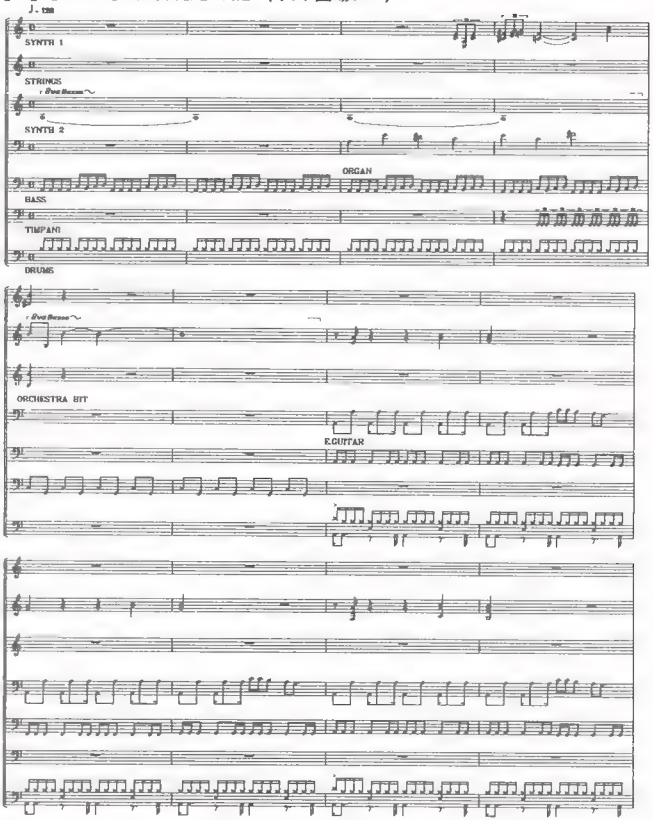
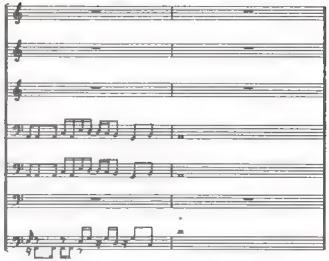


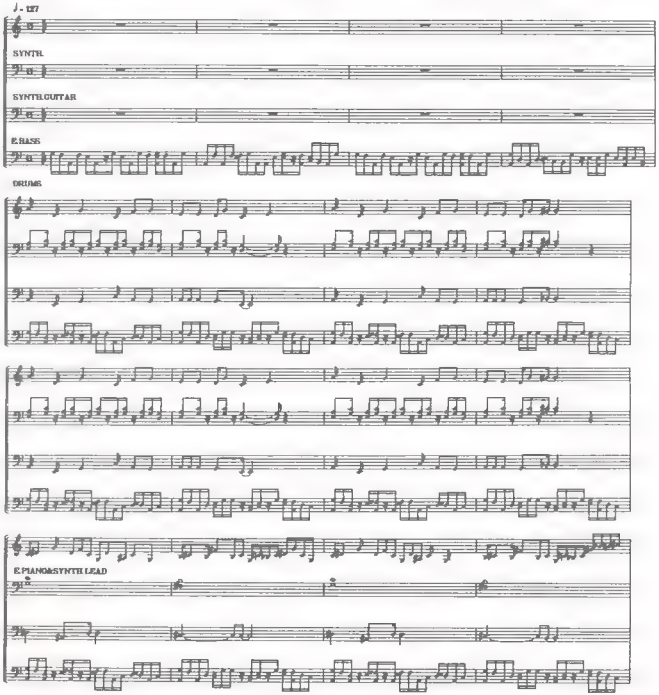
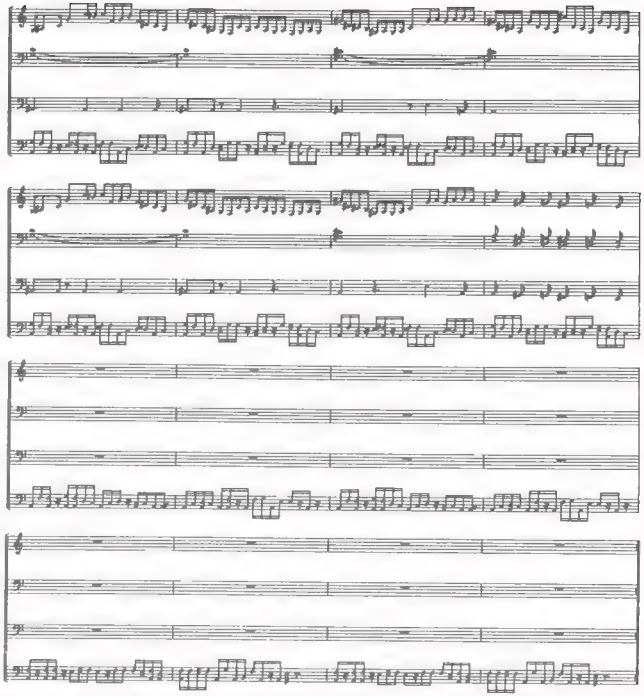


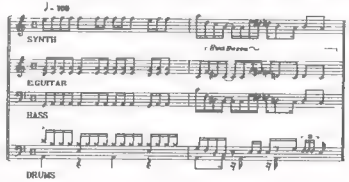
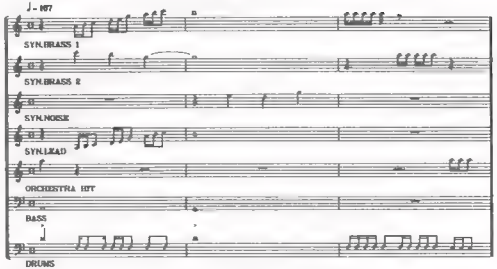
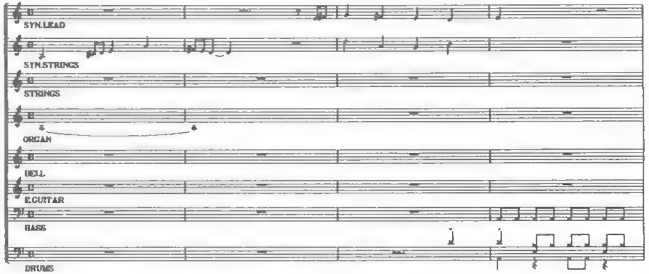
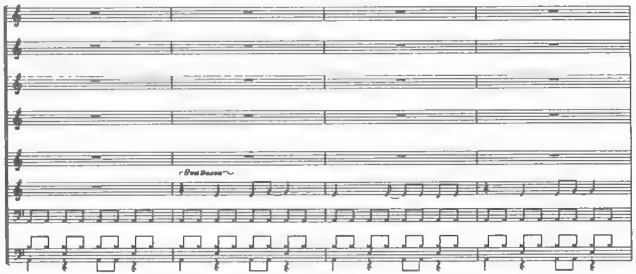
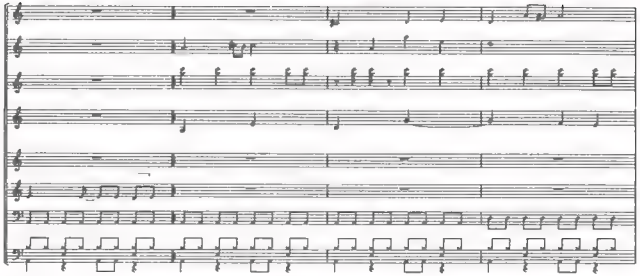
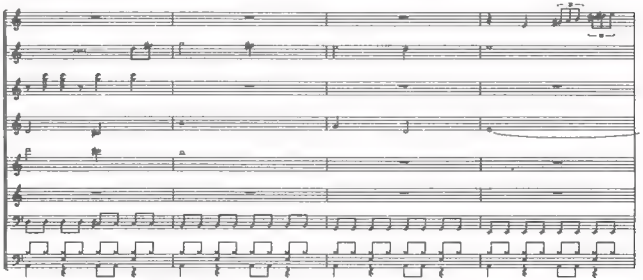
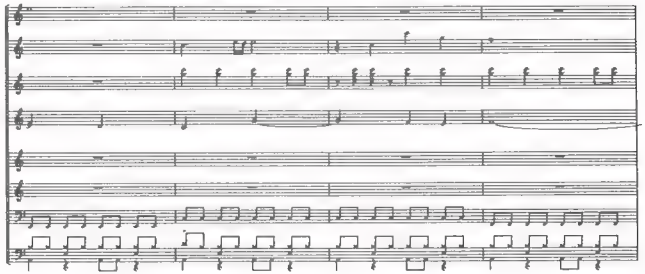
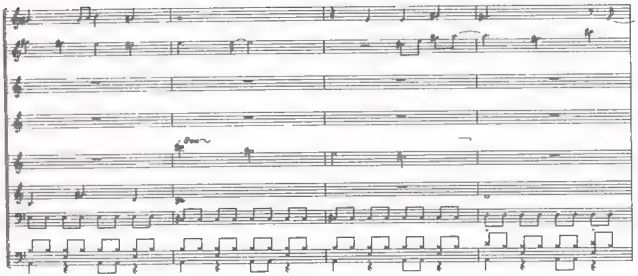
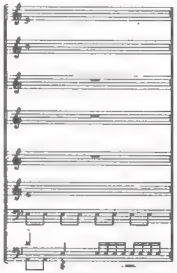
♩= 125 [9] STAR SOLDIER（韓国のテーマ）

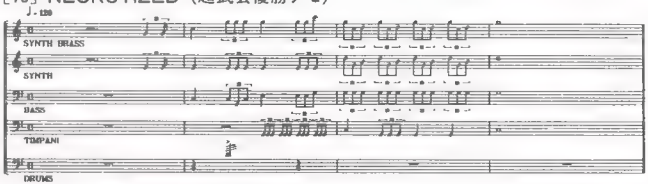


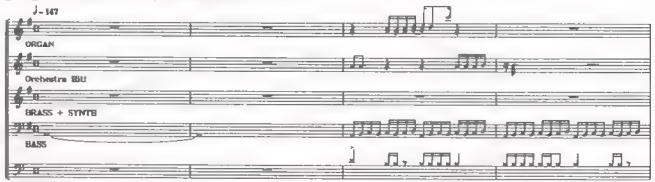
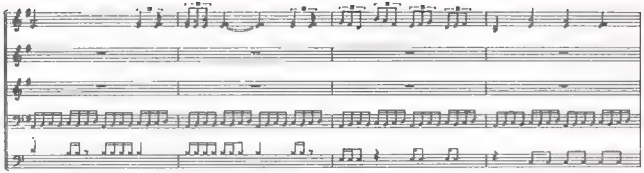
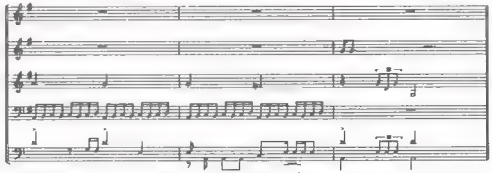
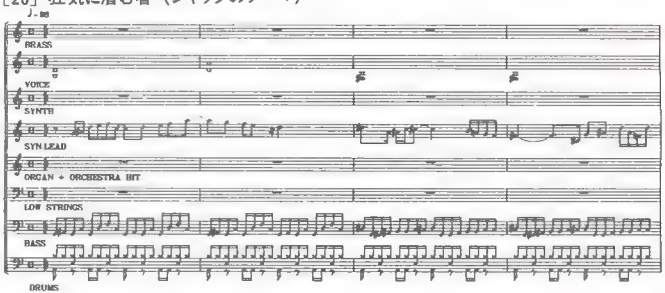
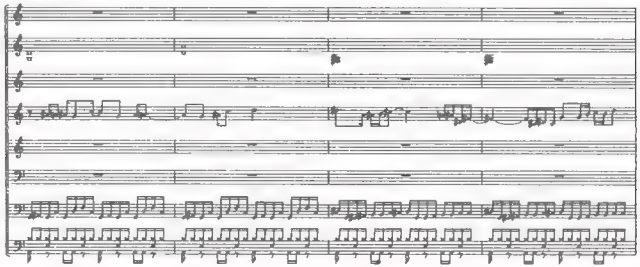
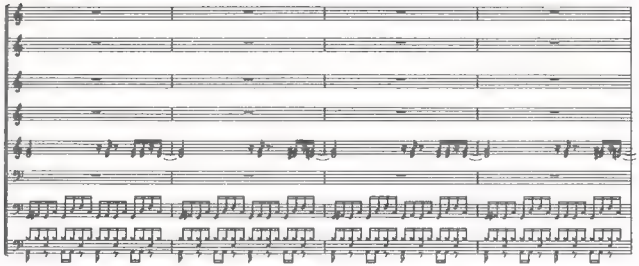
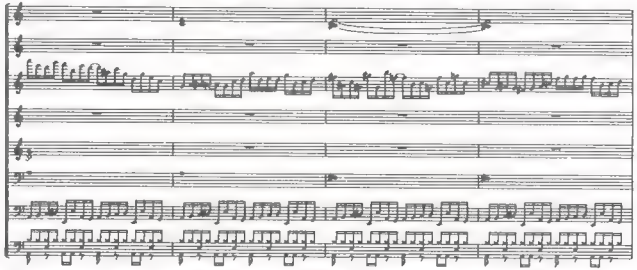
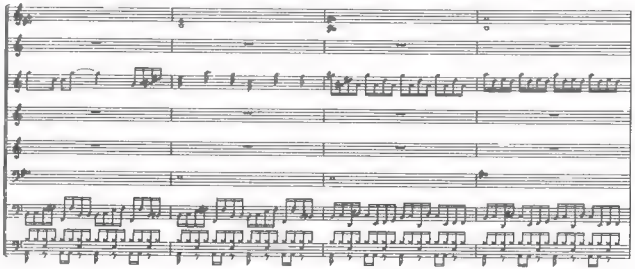
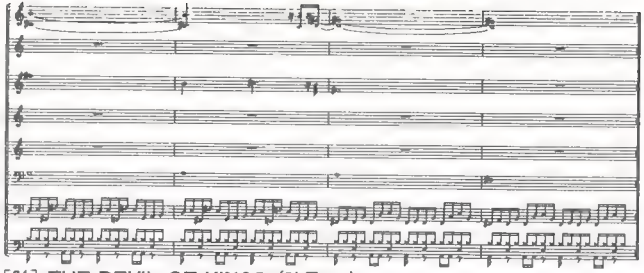
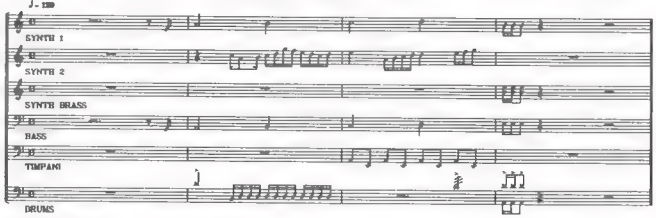
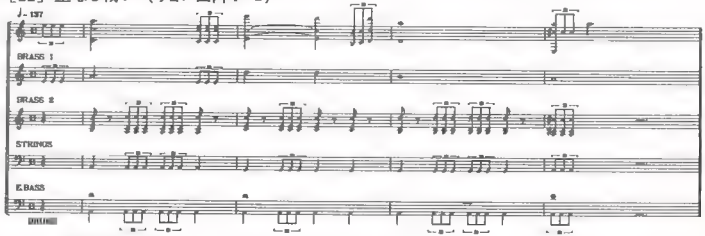
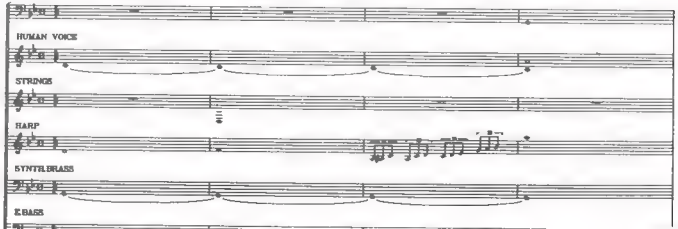
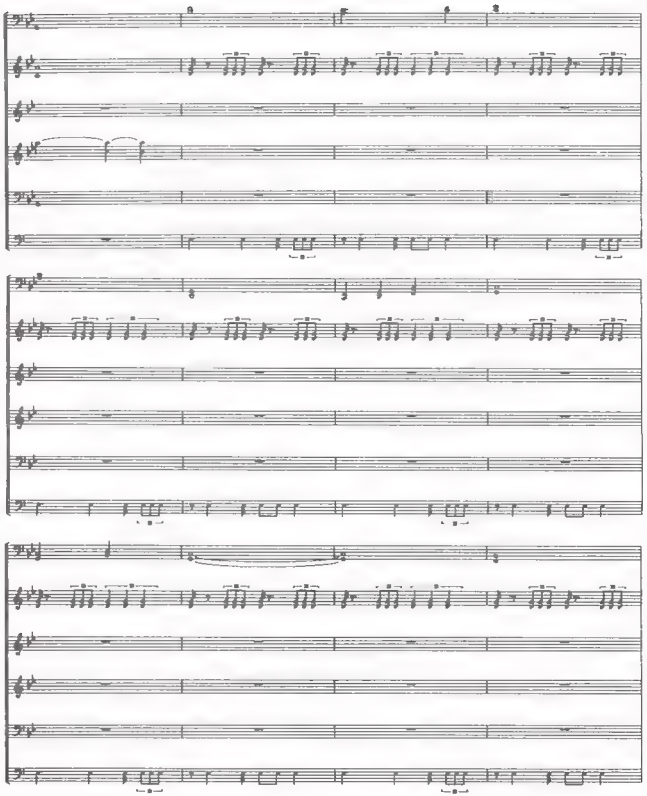
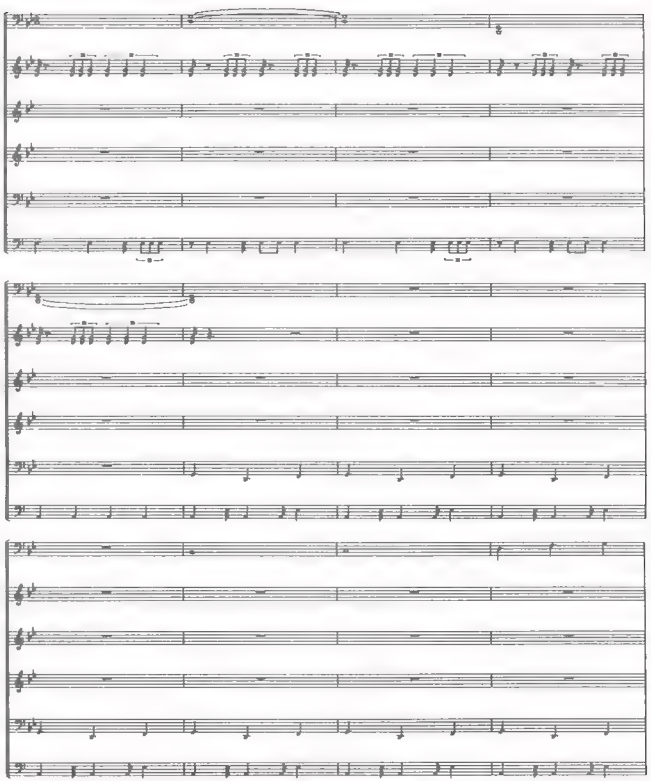
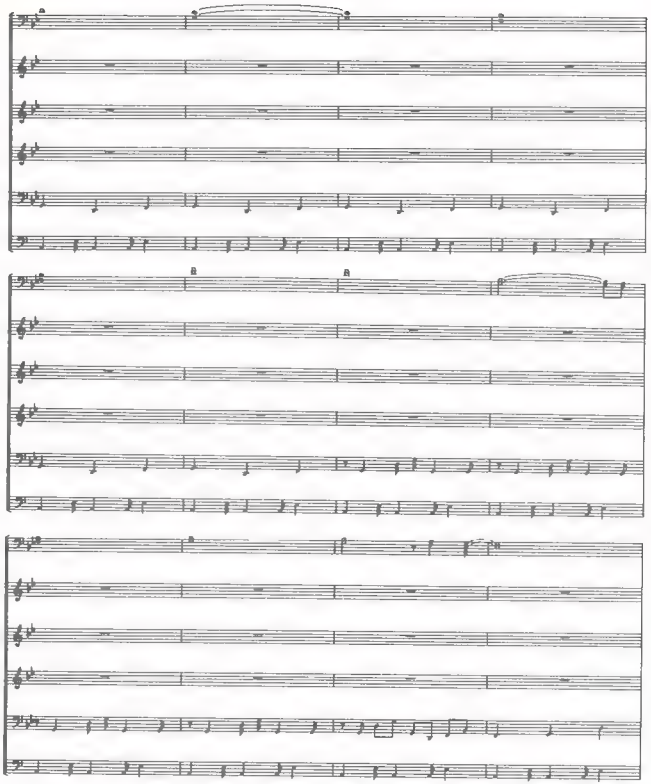
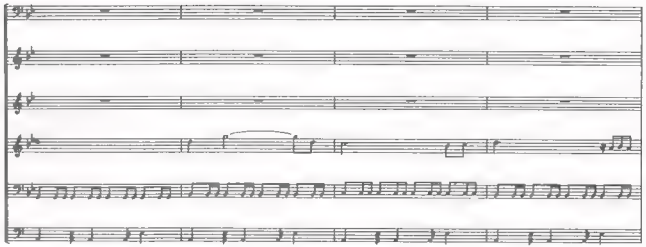
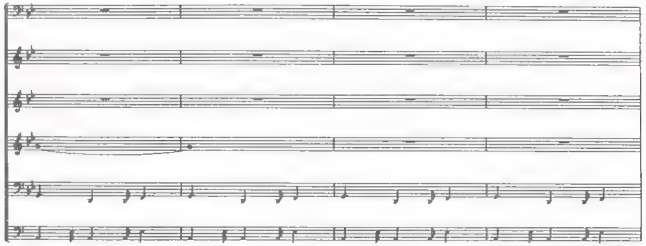
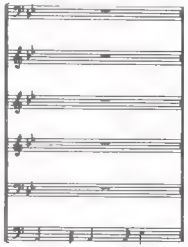
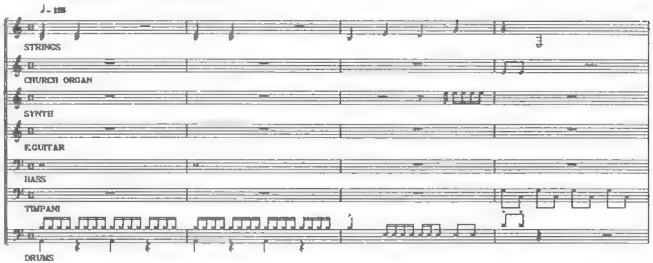
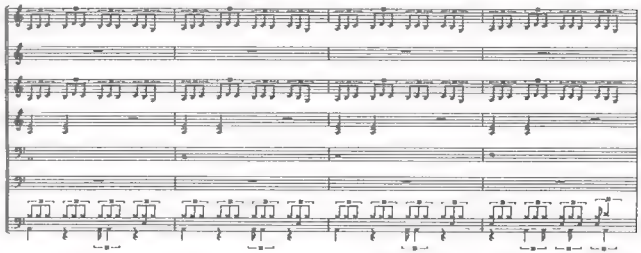
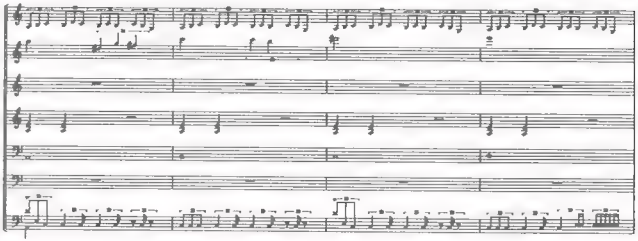
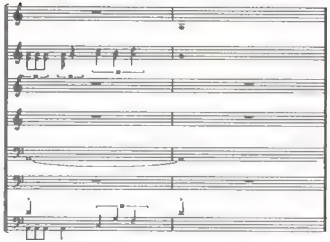


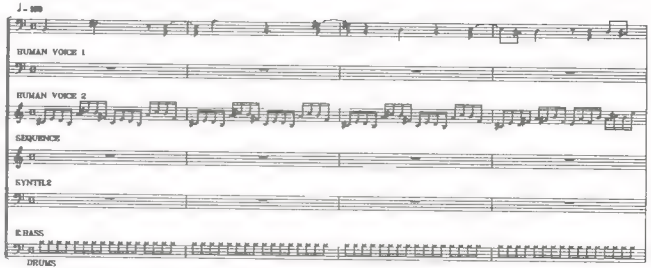
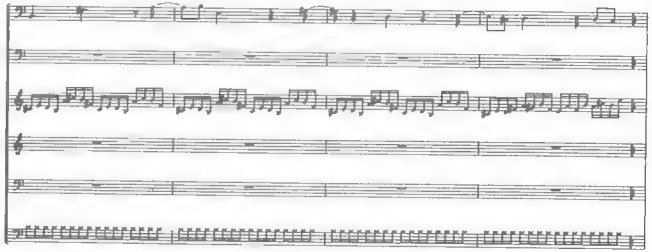
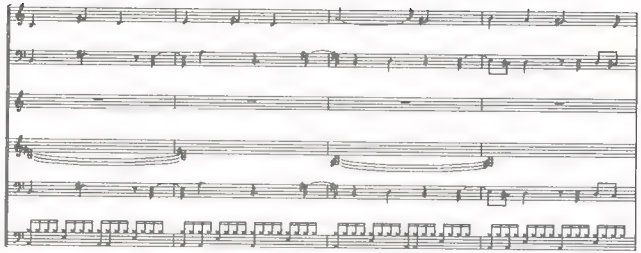
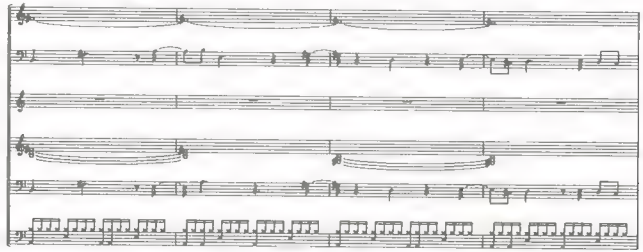
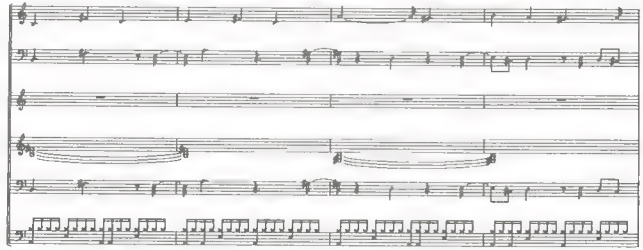
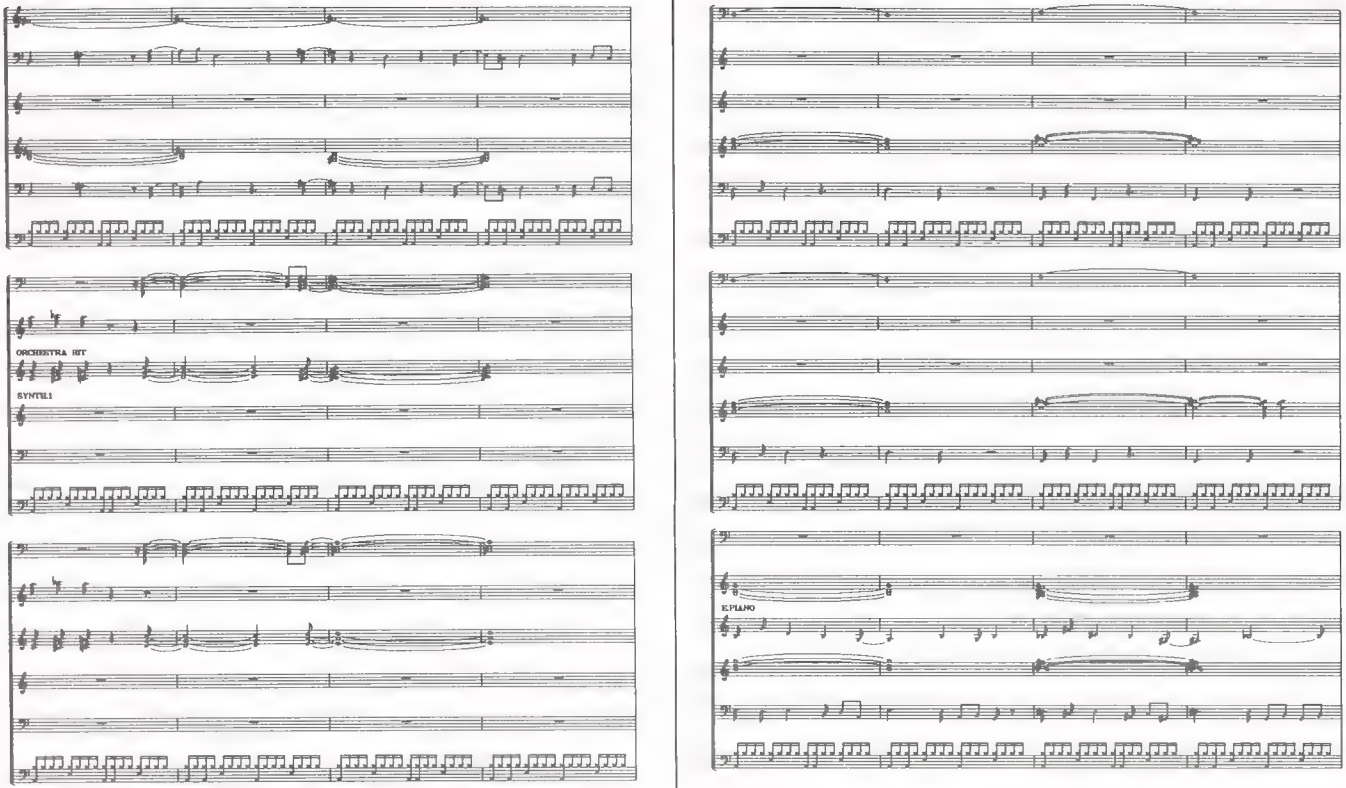
[10] THE SPORTS OF KINGS（修業VS）

[11] 勇者の回廊（修業のテーマ）

[12] EARTHQUAKE（キッド登場前デモ）

[13] STAR SPRUNG'D KID（キッド登場デモ）

[14] 大きな滝のナイスガイ（キャプテンキッドのテーマ）

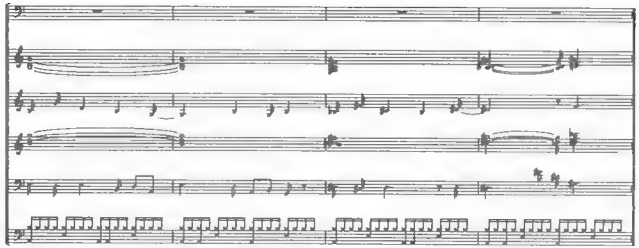
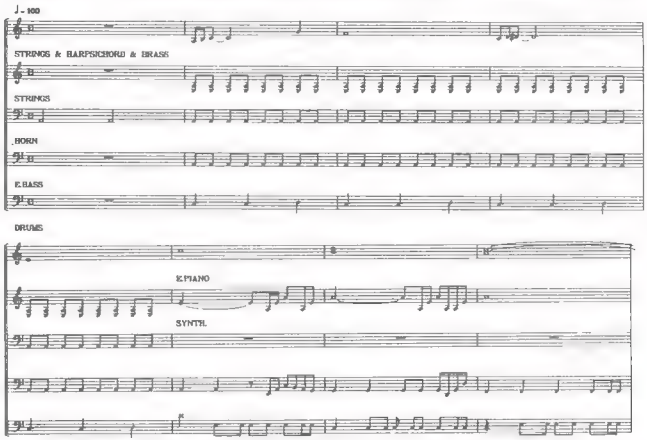
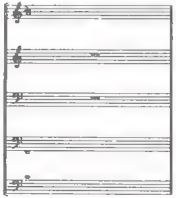
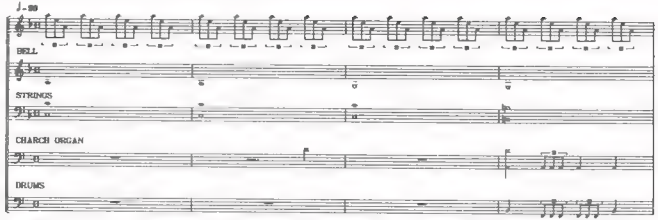
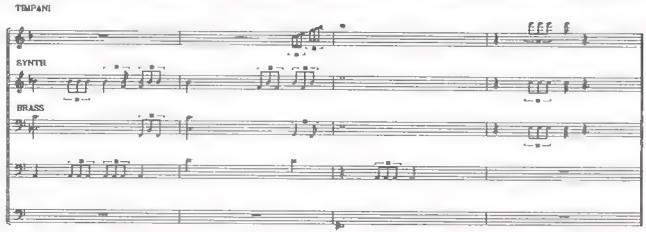
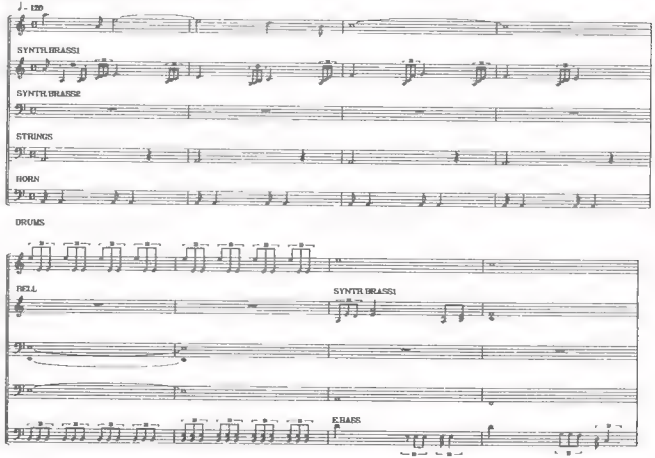
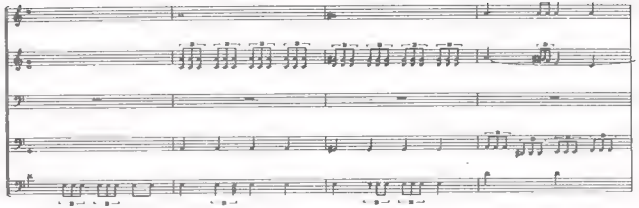
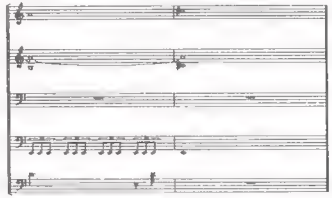


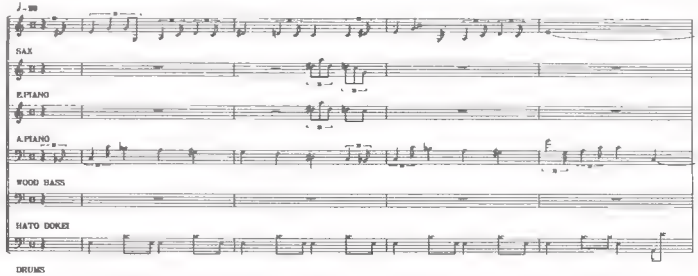
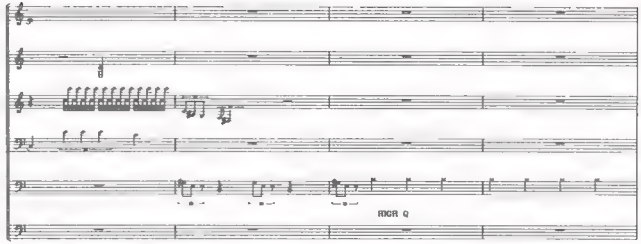
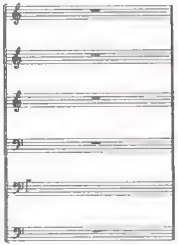
[15] GRADUATION DAY（野試合終了デモ）

[16] WORLD WAR X（決勝デモ）

[17] SHOOTING SCRIPT（日本のテーマ）

[18] NECROTIZED（超武会優勝デモ）

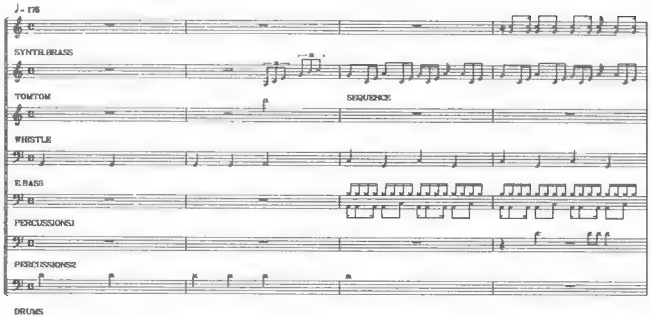
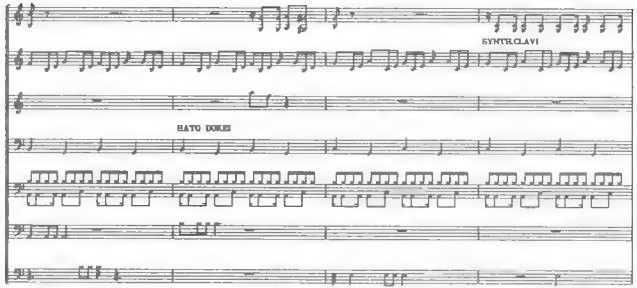
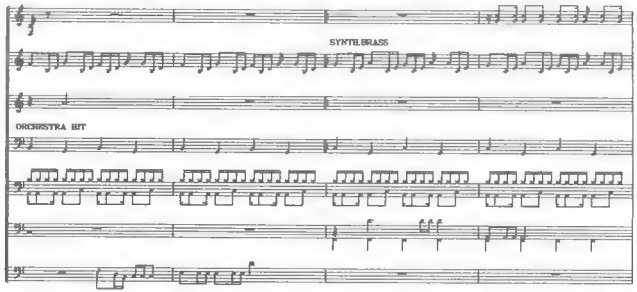
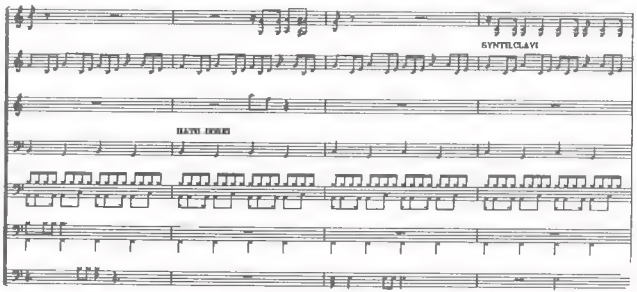
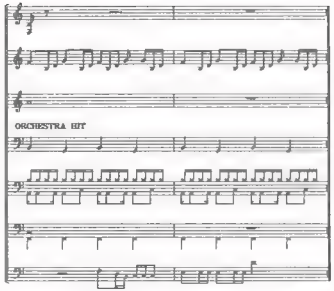
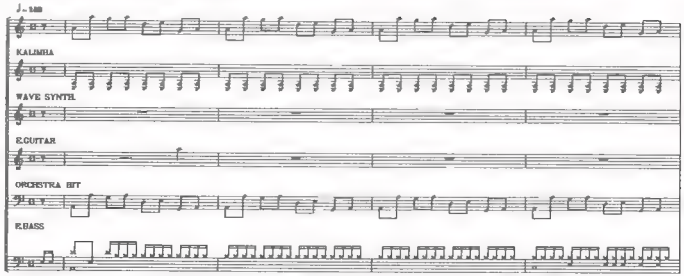
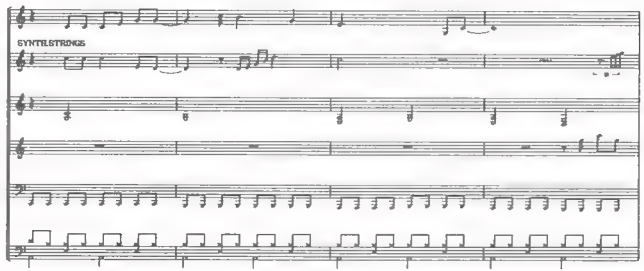
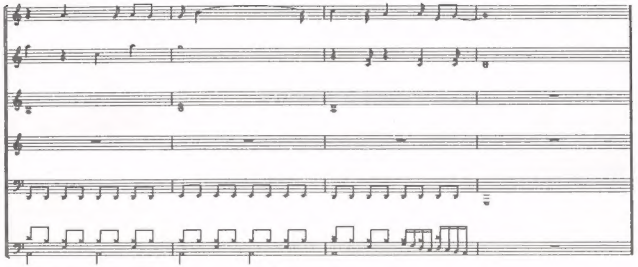
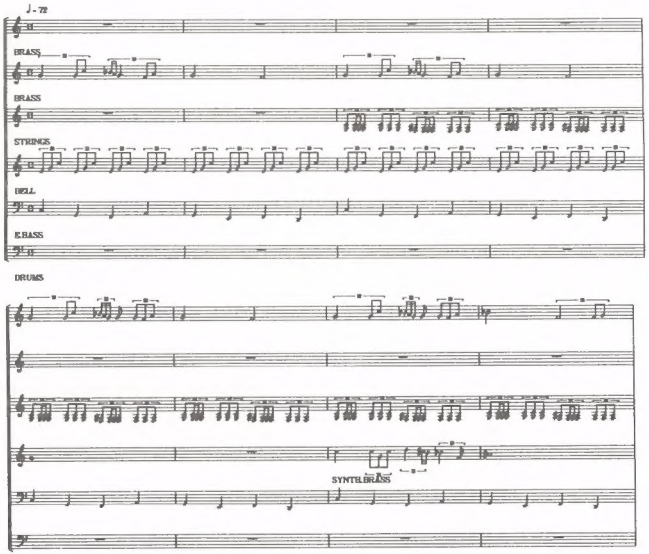
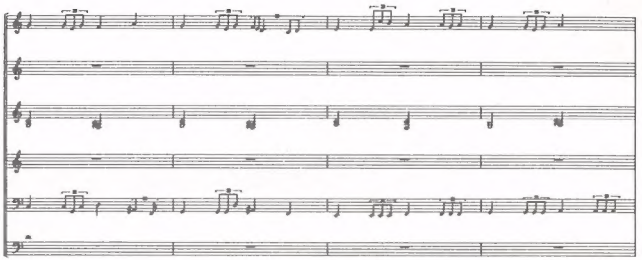
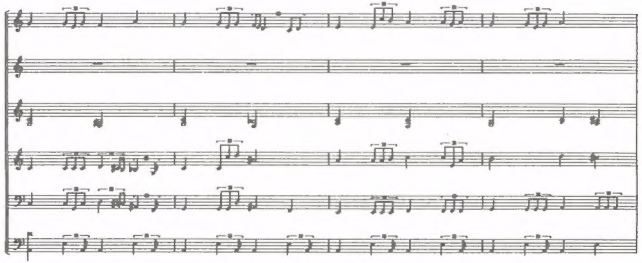
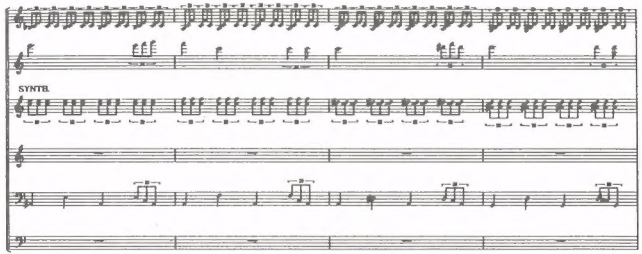
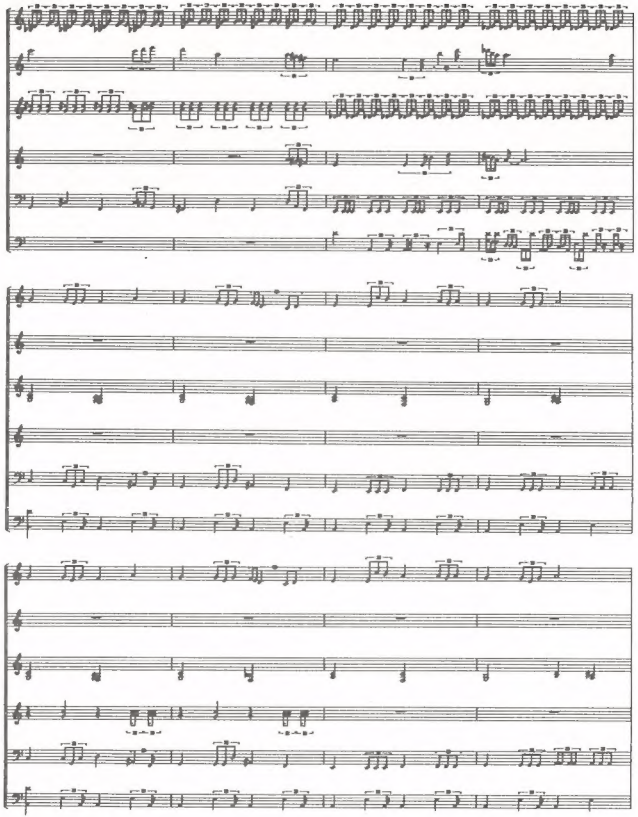
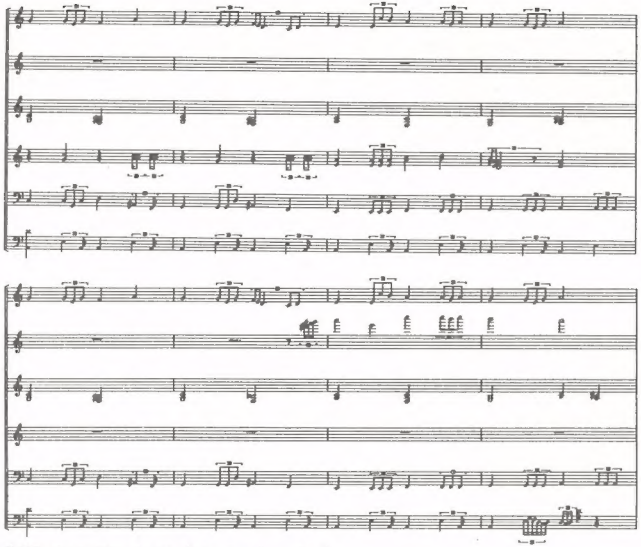
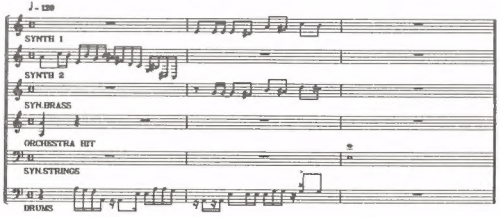


[19] 天使の約束（暗黒超武会デモ）

[20] 狂気に潜む者（ジャックのテーマ）

[21] THE DEVIL OF KINGS（暗黒VS）

[22] 聖なる戦い（リョフ出陣デモ）

[23] 瞳の中の風-EYES OF SEKITOBA（リョフのテーマ）


SYNTH LEAD

[24] 天帝降臨（ゼウス登場デモ）

[25] 天地晦冥（ゼウスのテーマ）



ORCHESTRA HIT
SYNTH 1
E.PIANO

[26] THE CARD OF THIRTEEN（ゼウスやられ1-A）

[27] 嘆きの天使（ゼウスやられ1-B）

[28] 天帝堕つ（ゼウスやられ2）

[29] MAH-MAH JAN（エンディング1）



[30] 世界一周かけっこの旅（エンディング2）

[31] 嘘がつけたなら（修業エンディング）

[32] FINAL ECSTASY（スタッフロール）

[33] SNUFF OUT (ゲーム・オーバー)

Making of ゲームビデオ

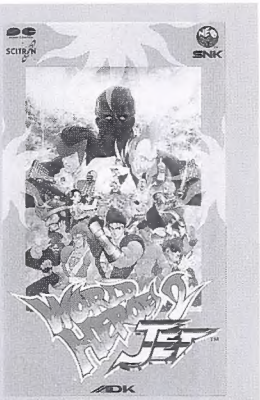
本書の編集を手掛けたスタジオベントスタッフが，またまたまたまたゲームビデオを作った（5作目）。ポニーキャニオンから発売中の『ワールドヒーローズ2JET』がソレだ。ビデオは6月17日に発売されたので，すでに観ちゃった人もいると思うが，コリずに紹介を兼ねて宣伝させてもらおう。

このビデオならではのウリは，プレイヤーを担当したのが，『ジェット』の開発者であること（企画1名，テストプレイヤー2名）。それもあって，ゲームソフトの発売日（4月26日）前に収録（4月11～13日）し，そして完成（4月25日）してしまったのだ。完成から発売までに約2か月のブランクができてしまったが，いま現在でも遜色のない映像が収録されているぞ。

その代表例が連続攻撃。本書でも紹介した「超龍滅破(ハンゾウ)」や「極上斬顔剣（ジャンヌ）」のような実戦的なものから，すげーウソっぽいものまで，ADK考案の名称と解説をつけて収録している。しかも，そのナレーションには，実際にゲームでの音声を担当した人たちが参加しているのだ。詳細は右下のとおり。

とにかく，このビデオのコンセプトは「攻略ついでにお笑いを（正確にはその逆）」となっている。ただ映像を収録しただけのビデオではなく，あくまで『ワーヒー』ファンに同調できるような内容にしたつもりだ。買ってね。

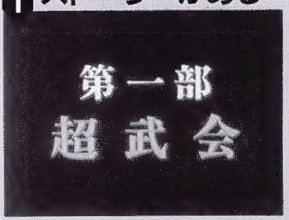
（山中直樹：ビデオ・ディレクター）



ワールドヒーローズ2JET
■ポニーキャニオン
■4,800円(税込)　■発売中

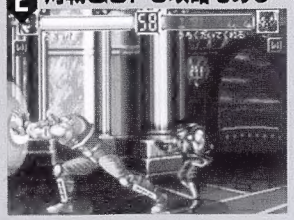
今回のビデオはこんなところがウリなんですが……

1 ストーリーがある



▲主人公のハンゾウが超武会に向けて修行，そして出場する様子を全編にわたって紹介するのだ

2 対戦&CPU攻略もある



▲キャラ別コーナーでは，各キャラの有効な技や連続攻撃を，そして終盤では対ゼウス戦のCPU攻略パターンも収録

3 笑ってください

▲本文で説明したとおり。とにかく，パロディ（パクリ）ネタが多いので元ネタ探しに励んでみるといいかも？

▶これが『ジェット』ビデオに参加した声優さんたち。左から三浦真次、高田謙二、神村麻里、川本昭彦、遠藤麦太（敬称略）。担当キャラは右の欄を参考に

出演者&担当キャラ（敬称略）

高田謙二……ハンゾウ
川本昭彦……フウマ
神村麻里……リョウコ，謎の女性オペレーター（約3秒出演）
三浦真次……ジャック，登場キャラ紹介&奥義解説
遠藤麦太……ゼウス，語り（メイン・ナレーター）

The Future Is Now
SNK

ネオジオが贈る格闘新世界！
夢のバトルにチームで挑め!!

3 VS 3

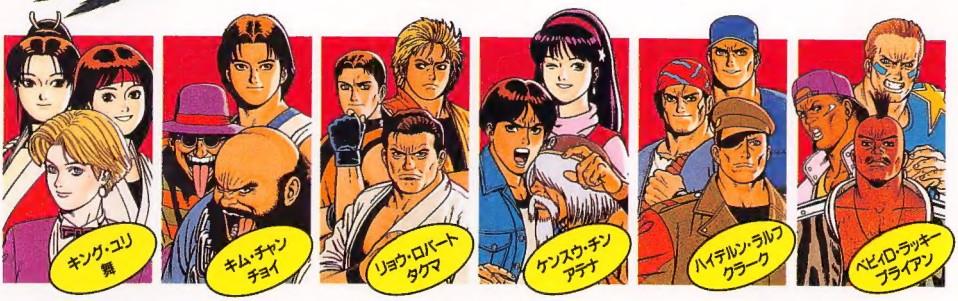
新登場

THE KING OF FIGHTERS 94

TM

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

©SNK 1994



豪華スター勢揃い！ 衝撃の新格闘で激突だ！

ゲームファン待望のスーパー・ドリームマッチ！ ついに実現。3人チームで挑む衝撃の新システムと、さらに多彩な本格アクションが最高に熱いバトルを巻き起こす。ネオジオならではの格闘ニューウェーブ、いよいよ登場！ 2P対戦プレイ・途中乱入OK！

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社エス・エヌ・ケイ〒564大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110※電話番号はお間違えなく。

定価1,380円(本体1,340円) 雑誌18362-08

T1018362081383